nr indeksu 351555 nr 13 22 czerwca 2000 r.

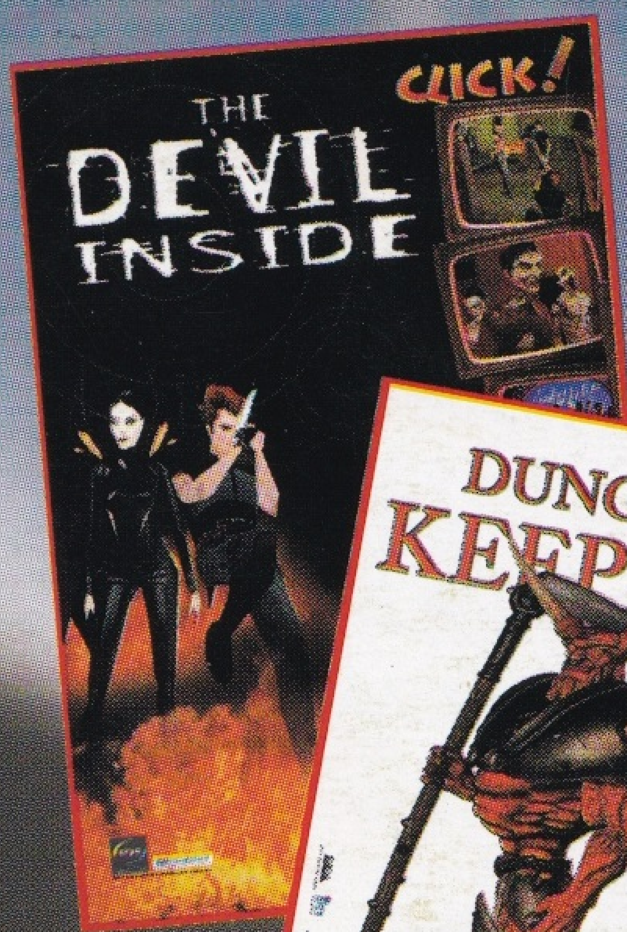
CLICK! Twoich marzeń – ANKIETA

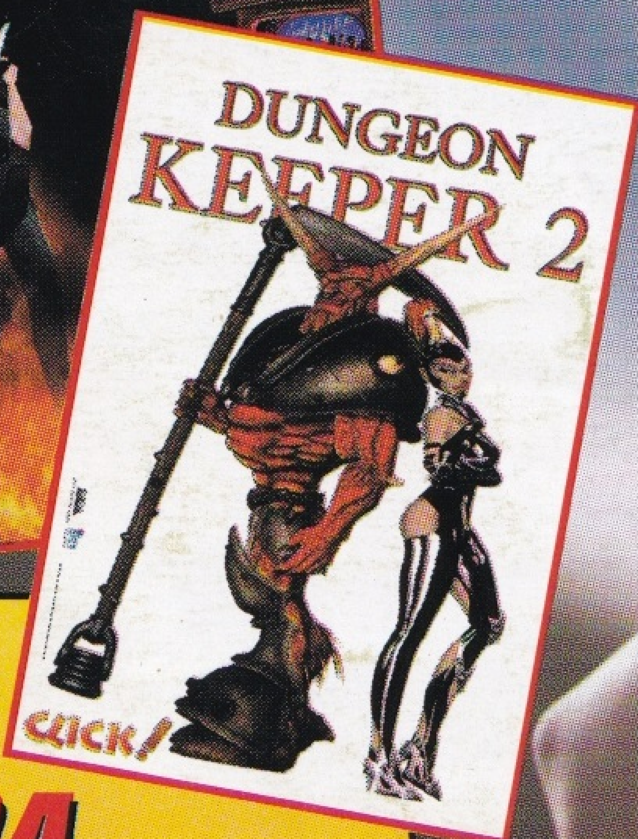
CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

cena 3.20 zł

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy • CLICK!





2x GIGA PLAKAT

Twoje królestwo

Majesty



Już nadchodzą...

Settlers 4



Pierwszy RTS z serii!

Warlords: Battlecry



EURO 2000

PIŁKARSKI SZAŁ

ISSN 1509-0558



ZAPOWIEDZI • NOWOŚCI • TIPS & TRICKS • FUN

Click! przy piłce

Rozpoczęły się Mistrzostwa Europy w piłce nożnej. W tym numerze przygotowaliśmy zatem coś specjalnego dla miłośników piłki. Tylko ze stron CLICKA! dowiesz się m. in., gdzie w Internecie znaleźć ciekawe strony poświęcone Euro 2000 i w jaki sposób transmituje się mecze piłkarskie w telewizji. Powiemy ci też, jak wykorzystać w transmisjach rozgrywek piłkarskich motywy znane z gier komputerowych np. każdego piłkarza na boisku opatrzyć imieniem i nazwiskiem, czy jak zaznaczyć trasę piłki zmierzającej do bramki. Mamy także kilka interesujących propozycji dla tych, którzy nie interesują się piłką nożną. Jeśli grałeś w cykl gier strategicznych WARLORDS, z pewnością zainteresuje cię test gry WARLORDS: BATTLECRY, pierwszej strategii czasu rzeczywistego osadzonej w realiach świata znanego ze wspomnianego cyklu. Przygotowaliśmy także coś dla miłośników symulatorów, a także sympatyków gry TORMENT; a mianowicie mapę Wieloświata, w którym masz okazję przeżyć wiele przygód.

Redakcja

CLICK! NA ŻYCZENIE

Jeśli nie udało ci się kupić któregoś z numerów naszego pisma, a potrzebujesz kodów lub poradnika – możesz zamówić ksero wybranych stron. Nie zapomnij o przysłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem!!!

CLICK! 12
Poradniki: Devil Inside, Tachyon the Fringe cz. 2
Kody: Starlancer, Half-Life, Half-Life Opposing Force, Heroes of Might & Magic: Armageddon's Blade, Re-Volt, Codename Eagle, Vietnam Black Ops, The Rift, Outcast

CLICK! 11
Poradniki: Ultima Ascension IX cz. 2, Aztec, Tachyon the Fringe cz. 1
Kody: Anno 1602, Dogs of War, Metal Fatigue, Mech Commander Gold, Earth 2150, Grand Theft Auto: London 1969, Die Hard Trilogy 2

CLICK! 10
Poradniki: Ultima Ascension IX cz. 1, Thief 2: The Metal Age, Command & Conquer Firestorm cz. 2
Kody: Tachyon: the Fringe, Railroad Tycoon 2, Seven Kingdoms 2, Thief: The Dark Project, Sid Meier's Alpha Centauri, Freespace 2 pl, Indiana Jones and the Infernal Machine

CLICK! 9
Poradniki: Thief 2: The Metal Age, Need for Speed: Porsche 2000, Messiah, Command & Conquer Firestorm cz. 1
Kody: Majesty, Soldier of Fortune, Thief 2: Metal Age, Urban Chaos, Driver

CLICK! 8
Poradniki: Die Hard Trilogy 2, Traitors Gate
Kody: Abomination, Roller Coaster Tycoon, Revenant, The Sims pl, Rollcage Stage 2, Messiah

CLICK! 7
Poradniki: Nox, Tzar, Battlezone II
Kody: Need for Speed 2, Grand Theft Auto 2, Fighter Anthology, Baldurs Gate, Commandos: Behind Enemy Lines, Wheel of Time, Mortyr, TrickStyle, Caesar 3, Quake 3, Rainbow Six: Rogue Spear, Airline Tycoon

CLICK! 6
Poradniki: Faraon, Airport inc
Kody: Jazz Jackrabbit 2, Nox, Ultima 9, Descent

CLICK! 4
Poradniki: Hokus Pokus Różowa Pantera, Atlantis 2
Kody: Seven Kingdoms 2, Prince of Persia 3D, Rally Championship 2000, Septerra Core, Clans, Jagged Alliance 2, Star Wars Episode I Racer

CLICK! 3
Poradniki: Driver cz.2, Age of Empires II
Kody: Age of Empires 2: Age of Kings, Delta Force, Battlezone 2, Braveheart, Unreal Tournament, Speed Busters, Interstate 82, Faraon, Swat 3, Age of Wonders

CLICK! 25 / 99
Poradniki: Driver cz.1, Age of Empires II
Kody: F-22 Lightning 3, FIFA 2000, Hidden & Dangerous, Midtown Madness. Star Wars: Episode I, Heroes of Might & Magic 3, System Shock 2, Gruntz

UWAGA!
– Prosimy o wyraźne adresowanie kopert zwrotnych
– Czas wysyłki może wynieść do kilkunastu dni (w zależności od ilości zgłoszeń), prosimy o cierpliwość

Tak ocenia CLICK!

1. INFORMACJE OGÓLNE

Cena
Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup danej gry.
Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana.
Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

Producent / Wydawca
Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób
Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się daną grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer. Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

2. WYMAGANIA SPRZĘTOWE
Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB HD). Przed kupnem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt.

Min. – wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać.

Zal. – wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

3. PLUSY I MINUSY

To nam się podobało
W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.

To się nam nie podobało
Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

4. KRÓTKIE PODSUMOWANIE
Staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

5. NASZA OCENA

Ogólna
Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka. Dla ułatwienia używamy szkolnej skali ocen – od 1 do 6.

Grafika
Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych lub pojawianie się pikseli.

Dźwięk
Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nadal nucimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

Frajda
Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!

6. PO POLSKU, CZY PO ANGIELSKU?
Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej
PL - gra została spolszczona

7. TYP PLATFORMY
Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej platformy dotyczy recenzja gry:

PC: System MS-DOS i Windows
PSX: Sony Playstation
GB: Game Boy
N64: Nintendo 64
GBC: Game Boy Color
DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaże się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę we wcześniejszych numerach naszego pisma.

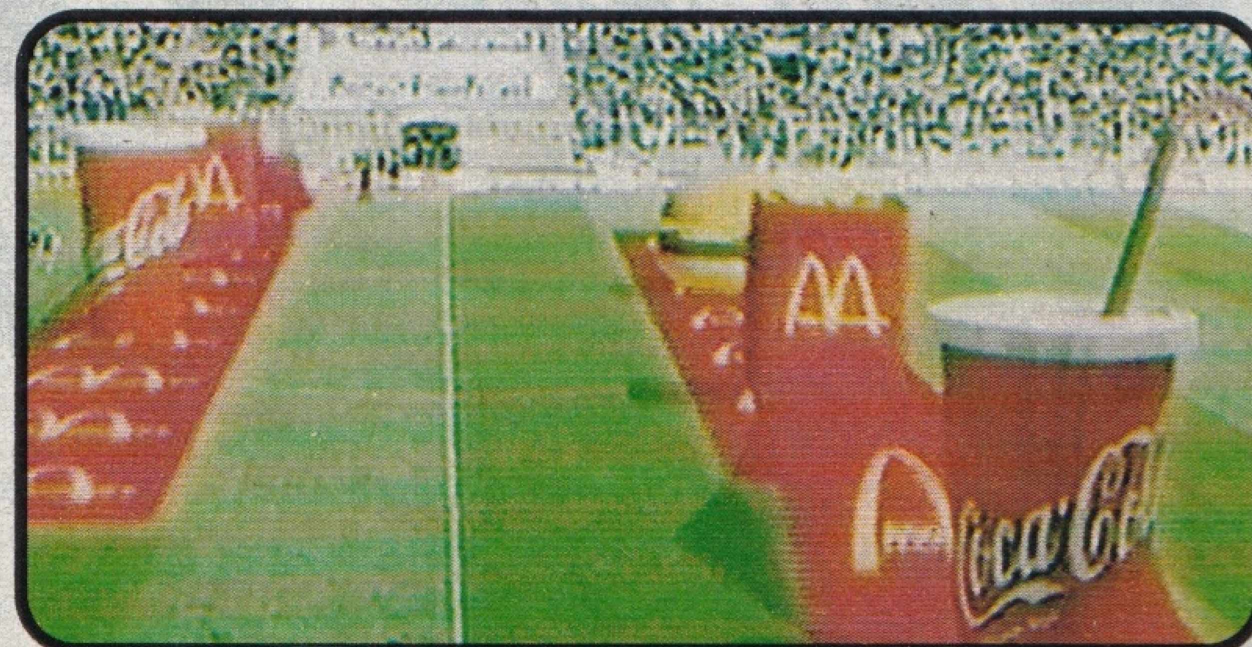
W numerze...



WAR-LORDS: BATTLE-CRY – zostań Lordem Wojny S. 16



ENEMY ENGAGED – zostań pilotem S. 18



CYBERSPORT – jak poprawić grę piłkarzy S. 48



ARCATERA – nie śpij! Bractwo czuwa S. 24



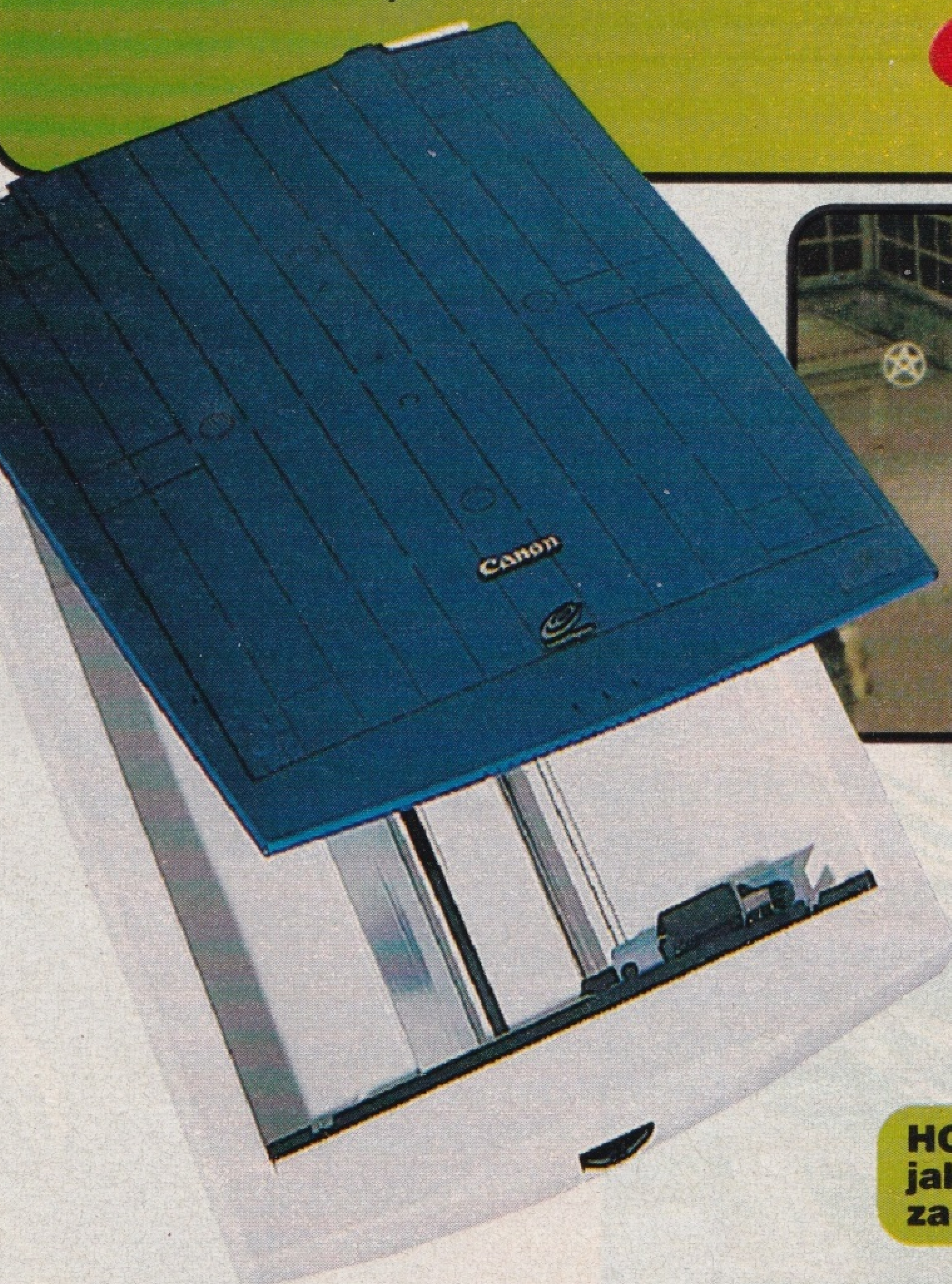
SHOGUN PO POLSKU – skośnoocy rodacy S. 14



SOULBRINGER – przypomnisz sobie stare dobre czasy S. 22



HOGS OF WAR – jak ładnie zachrząkać S. 26



SKANER OD ŚRODKA – jak działa magiczne oko S. 45

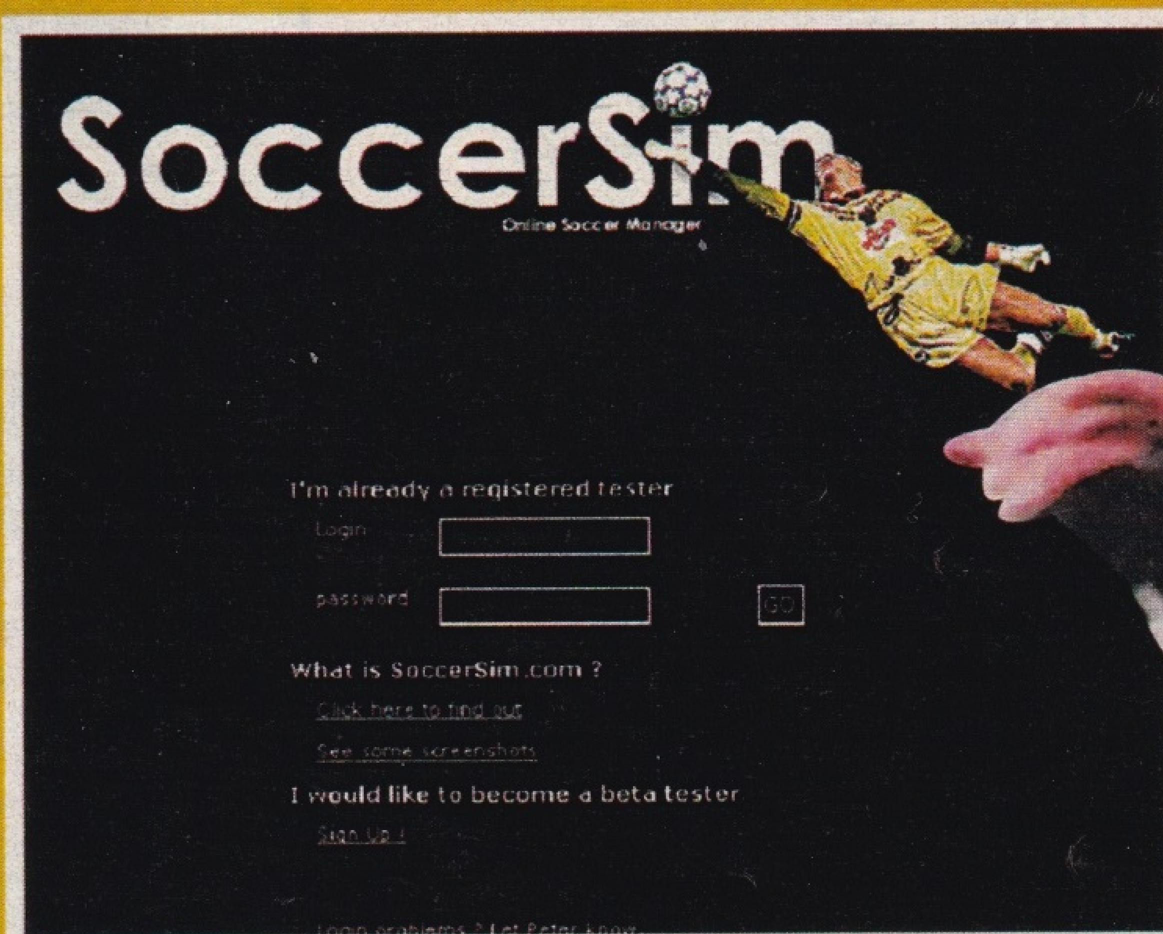
Następny numer już za dwa tygodnie 6 lipca

Nowości z kompu

Trwają Mistrzostwa Europy w piłce nożnej. Tysiące kibiców śledzi piłkarskie zmagania na murawie. Tymczasem producenci gier zapowiadają kilka nowych tytułów, które pozwolą ci strzelić wiele pięknych bramek

SoccerSim.com

SOCCERSIM.COM to – jak nie trudno zauważyć – zarówno tytuł gry, jak i adres internetowy strony, gdzie można w nią zagrać. Jest to gra online, ale w przeciwieństwie do innych pozycji tego rodzaju, w tej grze nie będziesz przemierzał krain fantasy (jak to miało miejsce w ULTIMIE ONLINE), tylko wcielisz się w menadżera zespołu piłkarskiego. SOCCERSIM umożliwia wzięcie udziału w mistrzostwach narodowych jednego z pięćdziesięciu krajów Europy. Można też próbować własnych sił w Pucharze UEFA i TOTO. Zaletą gry online jest możliwość zmierzenia się z ludzkim przeciwnikiem. Tutaj twoim wrogiem nie jest komputer posiadający tak zwaną Sztuczną Inteligencję, ale żywi gracze, tacy jak ty – miłośnicy piłki nożnej. W każdej rozgrywce będzie mogło wziąć udział nawet do tysiąca graczy. W SOCCERSIM można bawić się non–stop przez 23 godziny na dobę. Ponadto w czasie, gdy nie możesz akurat siedzieć przy komputerze, twoje polecenia będzie wykonywał twój automatyczny asystent. Dodatkową zaletą jest możliwość otrzymywania e–maili z wiadomościami z boisk świata SOCCERSIM. A zatem usiądź przed komputerem, skorzystaj z Internetu i przyłącz się do piłkarskich zmagań.





PC | PSX | N64 | DC | A

SoccerSim
Internetowy mecz

Premiera: lipiec 2000

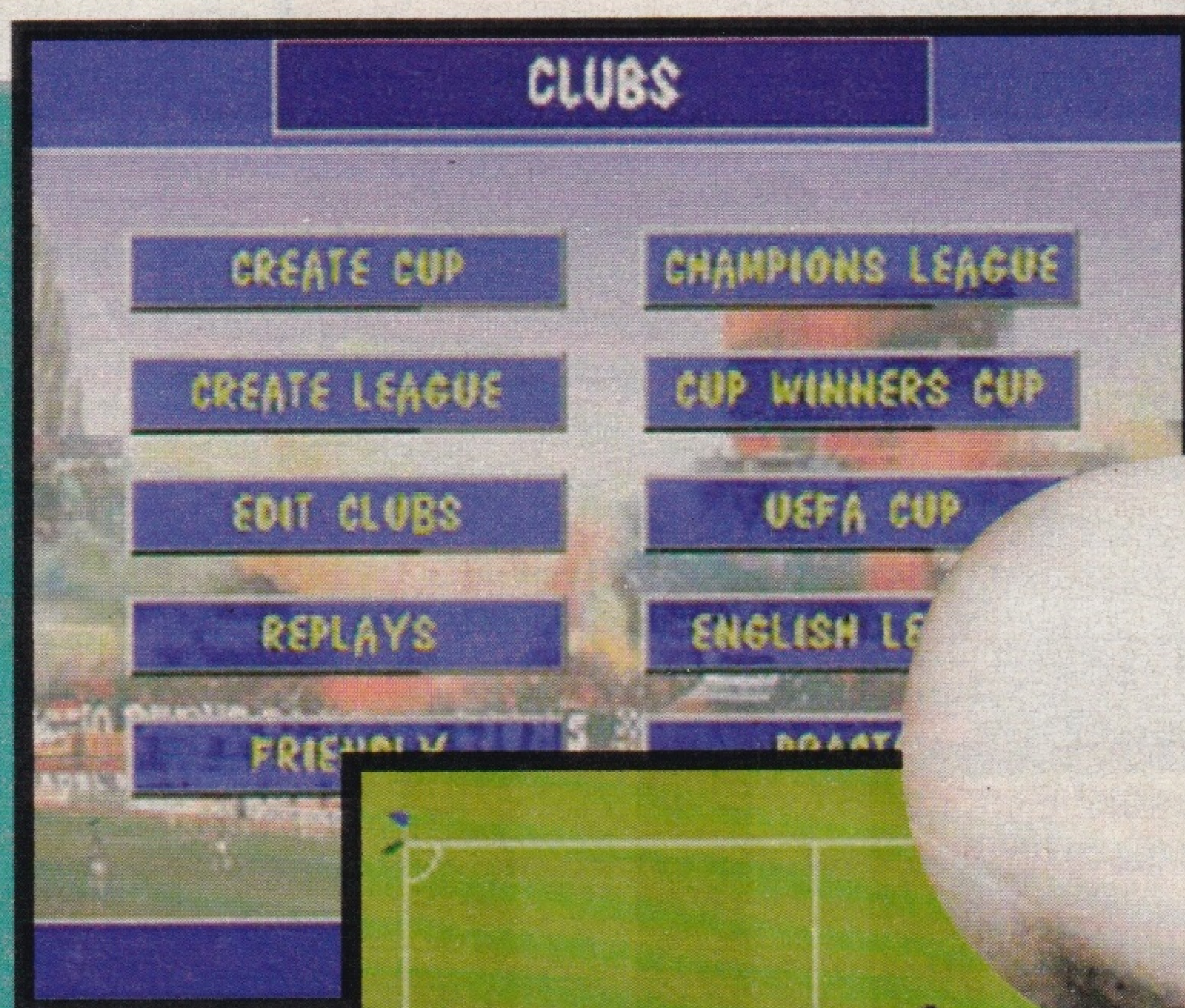
Femte | 1 – 1000 graczy

Po raz pierwszy możesz zagrać w mecz piłkarski online. Uwaga! Tym razem przeciwnicy będą trudniejsi

FOOTBALL GLORY

FOOTBALL GLORY? Nazwa wydaje się znajoma? Nic dziwnego – jest to program, który ujrzał światło dzienne w 1993 roku, kiedy wypuszczono pierwszą wersję na komputer Amiga. Rok później pojawiła się edycja na PC. Teraz jej twórcy postanowili udostępnić FOOTBALL GLORY za darmo. Wystarczy wystukać: www.croteam.com/files/footballglory.zip

Program powstał pod system DOS i wymaga specyficznej konfiguracji. Najlepiej zapoznać się z tekstem z readme.txt.





PC | PSX | N64 | DC | A

Football Glory
Stary Dobry Mecz

Premiera: lipiec 2000 r.

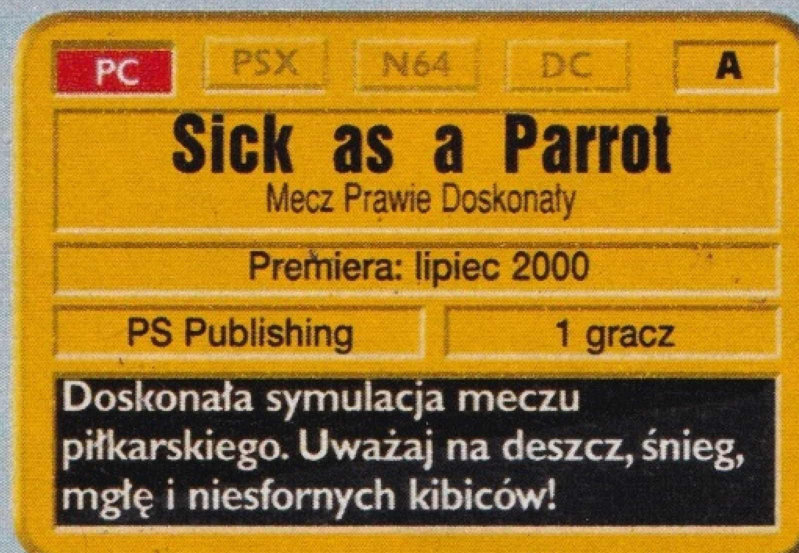
Croteam | 1 gracz

Poznaj początki komputerowego footballu tym bardziej, że FOOTBALL GLORY jest za darmo

terowego boiska

SICK AS A PARROT





Czy możliwe jest stworzenie symulatora doskonałego? Jeszcze chyba nie. Ale SICK AS A PARROT z pewnością stanowi wyznacznik tego, jak najlepiej oddać rzeczywistość świata piłki nożnej. Malcolm Howard, autor między innymi Mexico '86, zadbał o najdrobniejsze szczegóły, jakie mogą mieć wpływ na wynik meczu, kondycję fizyczną i psychiczną zawodników. Jeżeli do spotkania dochodzi w trakcie deszczu, gdy panuje chłód i niskie ciśnienie powietrza, nie zdziwi nikogo fakt, że zawodnicy nie wykazują zapału do gry. Ty – jako menadżer – musisz przewidzieć każdą sytuację. Co ciekawe, zawodnicy w SICK AS A PARROT nie są opisani klasycznymi charakterystykami typu Szybkość czy Celność. Tutaj należy pilnie ich obserwować podczas treningów i meczy towarzyskich, aby dostrzec potencjał każdego zawodnika. Jak widać, nie jest to program łatwy w obsłudze. Wymaga dużo cierpliwości i koncentracji, tak jak w życiu. Można jednak śmiało powiedzieć, że gra w pełni rekompensuje poświęcony jej czas. Dodatkowo istnieje możliwość wstąpienia do klubu gry. Wszyscy jego członkowie co tydzień otrzymują e–mailem dodatki i ulepszenia programu.



FIFA SOCCER CHAMPIONSHIP

Nareszcie jest! Football na Playstation 2. Trzeba przyznać, że Electronic Arts postarało się, aby gra wykorzystywała wszystkie możliwości tej platformy, między innymi doskonałą grafikę. Teraz można dokładnie przyjrzeć się twarzom zawodników. Po murawie boiska przesuwają się ich cienie, a w tle falują tłumy kibiców. Animacji postaci też nie można nic zarzucić (zwiększono pokazywaną ilość klatek na sekundę). Nie zapomniano także o takich szczegółach, jak pojawiający się na drugim planie ochroniarze i ekipy telewizyjne. Popracowano także nad inteligencją piłkarzy z przeciwnych drużyn. Teraz nie dadzą się tak łatwo „kiwać" i potrafią grać jako zespół.

FIFA SOCCER CHAMPIONSCHIP oferuje pięć modułów gry. Pierwszy z nich to po prostu trening. Można tu przećwiczyć dosłownie wszystko. Rzuty rożne, karne, wolne i cały mecz – od początku do końca. Druga opcja gry to Mistrzostwa Świata. Tutaj wybierasz jeden z 46 możliwych zespołów i walczysz o Puchar. Kolejny moduł to Mistrzostwa U–23, gdzie stajesz na czele jednej z szesnastu najlepszych drużyn. Opcja Ligowa pozwala na wybranie jednego zespołu z Anglii, Hiszpanii, Niemiec lub Włoch i rozegranie szeregu meczy wchodzących w skład jednego pełnego sezonu. Na koniec pozostaje mecz towarzyski, gdzie możesz wybrać dowolny zespół i rozegrać spokanie z jakąkolwiek inną drużyną.

Należy jeszcze wspomnieć o takim miłym szczególe, jak towarzysząca grze muzyka. W trakcie meczy będziesz mógł posłuchać utworów Jamiroquai i DJ Paula Oakenfolda.







Tekst: Maciej Jurewicz, Zdjęcia: Tomasz Jedrzejowski

Oto dwójka nowych bohaterów: główna postać gry – Zidane Tribal (po lewej) oraz wojownik Steiner

Nowe miejsca wyglądają przepięknie i mają niezwykłą atmosferę

FINAL FANTASY powraca! Już wkrótce pojawi się dziewiąta część tej gry. FF IX zadziwi cię z pewnością kolorami, postaciami i niezwykłą wizją świata...

FINAL FANTASY IX

Wszyscy miłośnicy cyklu sławnych komputerowych gier RPG FINAL FANTASY z pewnością ucieszą się z tego, że już wkrótce znowu będą mogli powrócić do ulubionego świata. Umożliwi im to kolejna, dziewiąta część tej serii.

Jak do tej pory niewiele wiadomo na temat FINAL FANTASY IX. SquareSoft zazdrośnie strzeże tajemnicy swojego nowego produktu. Na stronach WWW poświęconych opisywanemu cyklowi także znajduje się zaledwie garść informacji na temat IX części. Pojawiło się nawet wiele sprzecznych doniesień na ten temat.

Premiera FF IX w Japonii odbędzie się już na początku lipca, w USA gra dostępna będzie dopiero w październiku. Na FINAL FANTASY IX czekają na całym świecie ogromne rzesze fanów poprzednich części serii.

FF IX w ogólnym zarysie ma przypominać oczywiście poprzednie części wielkiego cyklu, jednak znacznej poprawie ulec ma grafika, a zwłaszcza kolorystyka fantastycznego świata. Gra będzie bardzo urozmaicona i przygotuj się na to, że aby szczęśliwie dotrzeć do celu, będziesz musiał poświęcić zabawie conajmniej 40 godzin.

Świat przedstawiony w FINAL FANTASY IX będzie się nazywać Gaia, zaś zamieszkiwać mają go cztery różne nacje. Ważnym miejscem w FF IX będzie miasto zwane Alexandria, a największą jego część zajmie zamek. Miasto i jego mieszkańcy mają zostać doskonale opisani.

Przygody, które przyjdzie ci przeżyć w Alexandrii mają być tak skonstruowane, że każda z nich równie dobrze stanowić może małą, odrębną grę RPG. Głównym bohaterem dziewiątej części FF będzie Zidane, 16 letnia dziewczyna, członkini gildii złodziejskiej i postać bardzo popularna wśród biedoty. Zostanie ona wplątana w intrygę pomiędzy dwoma królestwami. Jej państwo zostało najechane przez wojska bardzo złej królowej i Zidane ma do wypełnienia niebezpieczną misję. Całe szczęście, że wkrótce pozna przyjaciół, którzy pomogą jej sprostać zadaniu.

Przyłączy się do niej księżniczka Garbet i oddany jej wojownik Edward Steiner. **W grze zobaczysz także kilka postaci znanych ci już z poprzednich części FF, powróci m. in. Moogles.** Wszyscy bohaterowie staną przed wieloma mrożącymi krew w żyłach wyzwaniami, stoczą sporo ciężkich bitew oraz pojedynków w malowniczej i tajemniczej scenerii świata fantasy.



Mały czarodziej Vivi ma na początku gry tylko dziewięć lat

W porównaniu z poprzednimi częściami gry w FINAL FANTASY IX ograniczono znacznie liczbę czarów. Z kolei w czasie rozgrywania bitew i starć będziesz musiał nieźle wytężyć głowę i poza pomysłowością wykazać się przynajmniej podstawową znajomością taktyki i strategii. **Wiadomo też, że znacznie poprawiono sposób sterowania postaciami. Jeśli np. bohater gry znajdzie jakiś przedmiot, nad jego głową pojawi się wykrzyknik. Ograniczone zostanie również użycie ekwipunku.** Tym razem złodziej będzie mógł założyć tylko lekką zbroję oraz używać wyłącznie takiej broni, która jest odpowiednia dla jego profesji. Posiadany ekwipunek (np. ciężkie pancerze) będzie ograniczać poruszanie się postaci i rzucanie czarów.

PC | **PSX** | N64 | DC | A

Final Fantasy IX
Mangowe RPG
Premiera: październik 2000
SquareSoft/IM Group | 1 gracz

W Japonii premiera w lipcu, a już teraz wiadomo, że będą tam długie kolejki w sklepach z grami



Elektroniczna wiosna

Tokyo Game Show to największe tego typu targi w Japonii. Tutaj przedstawiane są wszelkie nowinki i projekty na najbliższy czas. W tym roku Bandai i Takara prezentowały zwierzęta–roboty. Elektroniczne kotki i mrówki potrafią analizować otoczenie przy pomocy sensorów, dzięki czemu mogą nawiązywać kontakty z ludźmi albo innymi robotami. Ponadto wszystkie firmy mające coś wspólnego z konsolami postawiły na połączenia sieciowe. Konami pokazało m.in. BEATMANIĘ na GameBoya. Tymczasem wynalazca Tamagotchi, firma Bandai, postanowiła przystosować swoje najnowsze dziecko – WonderSwan – do współpracy z Playstation. Łatwo zauważyć również spore zainteresowanie grami muzycznymi. Na Dreamcast pojawiła się SAMBA DE AMIGO, zaś Konami oprócz GUITAR FREAKS i DRUMMANII planuje wydanie KEYBOARDMANII. Cyfrowa klawiatura do Playstation 2 być może ukaże się już w tym roku. Przy jej projektowaniu pomaga Yamaha.



Targi w pełni. Dwie olbrzymie hale w Tokyo mogą pomieścić wszystkich fanów



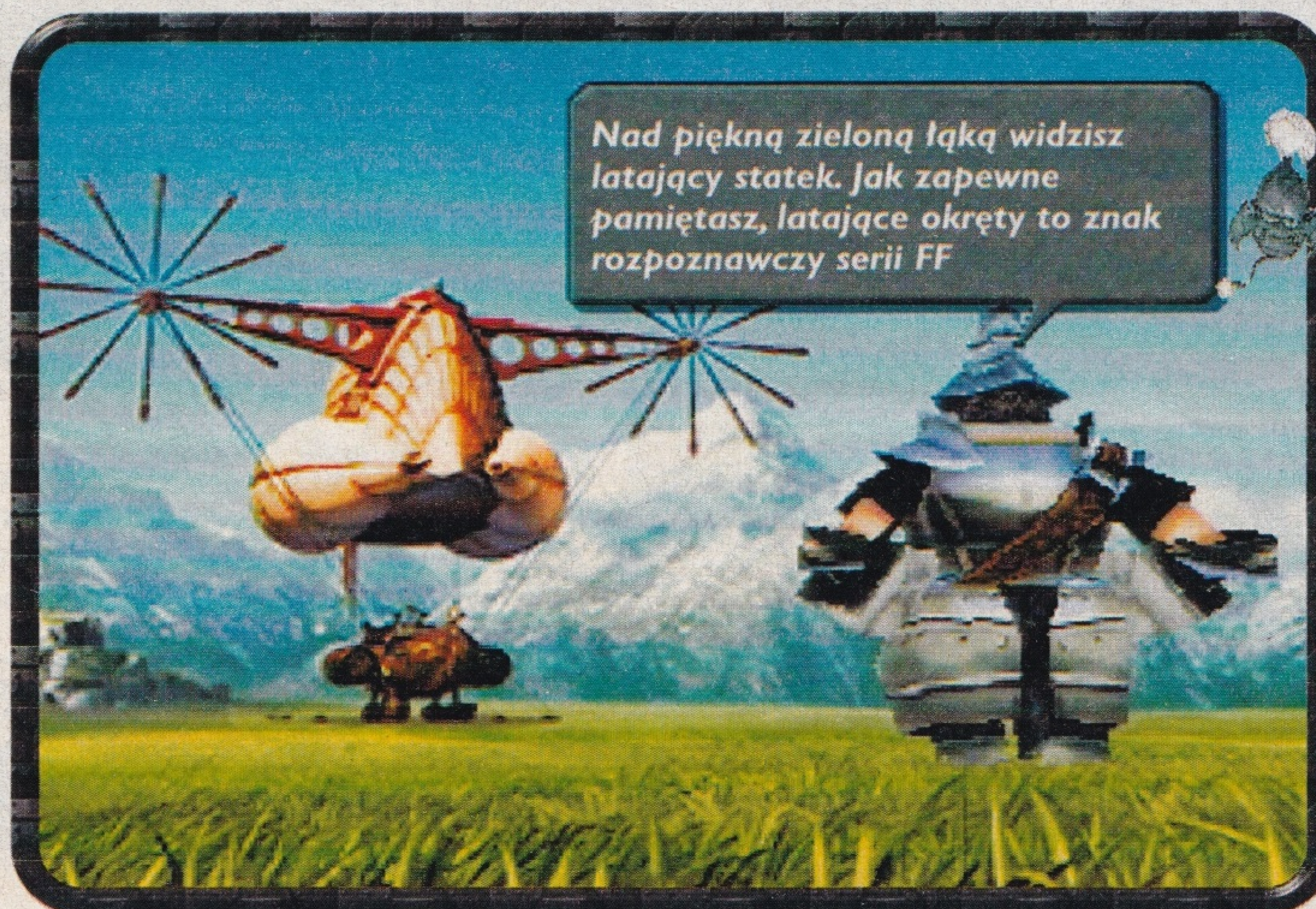
Wiele firm na targach pokazywało swoje osiągnięcia w połączeniach sieciowych, np. Playstation i WonderSwan



Przy grze SAMBA DE AMIGO ani przez chwilę nie cichły dźwięki



Oto dwa zdjęcia z nowej części FINAL FANTASY. Jak widać architektura, krajobrazy i projekty postaci są bajecznie kolorowe i doskonale podkreślają nastrój gry



Nad piękną zieloną łąką widzisz latający statek. Jak zapewne pamiętasz, latające okręty to znak rozpoznawczy serii FF



Styl rysowania Amano staje się coraz bardziej znany

INFO

AMANO



Yoshitaka Amano dobrze zniósł rozłąkę z serią FF. Dzięki wystawom i współpracy z Neilem Gaimanem przy komiksie Sandman, stał się znany na Zachodzie. Postacie stworzone przez Amano możesz też spotkać w grze Legend Of Kartia, wydanej przez Konami na Playstation.



Jak zwykle ciekawa fabuła została połączona przez Square z nowoczesną grafiką 3D. Szczególnie dobrze widać to podczas przerywników

Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

SETTLE

Nie ucichła jeszcze wrzawa wokół niesamowitych SETTLERS III. Nie zakończyły się promocje nawołujące: „Kup nowy dodatek do SETTLERS III. To twoja ulubiona gra!". A tu niespodzianka! Pojawiły się wiadomości o SETTLERS IV

W czwartej odsłonie „Osadników" zasadniczo cel jest taki sam, jak w poprzednich częściach. Musisz zbudować osadę, następnie – dzięki mądremu gospodarowaniu zasobami, wydobyciem rud i surowców oraz pieniędzmi – zrobić z niej raj na Ziemi. **W SETTLERS IV masz do wyboru trzy narody: Rzymian, Majów i Wikingów. Rasy te będą znacznie różnić się między sobą, co jest niewątpliwą zaletą gry.** Nie będą to tylko różnice wyglądu postaci i architektury. Każda nacja ma w odmienny sposób uprawiać rośliny i hodować inne zwierzęta, inaczej też prowadzić wojny. A propos wojny – SETTLERS tym różni się od innych gier tego typu, że tu, aby pokonać wroga, nie musisz posiadać większej ilości jednostek. Tutaj twoje siły będą mogły stanąć do walki z wielokroć liczniejszym wrogiem i... wygrać. **Kluczem do zwycięstwa jest bowiem taktyka. Inaczej prowadzi się walki na lądzie, inaczej na morzu, a SETTLERS IV bierze pod uwagę naprawę wiele różnych konfliktów zbrojnych i sposobów ich rozwiązywania.** Co ciekawe, walka odbywa się również na polach. Otóż twój wróg, Mroczny Lud, urzeczywistniając plany swego władcy Morbiusa, uprawia paskudne gatunki roślin, które dosłownie wysysają z ziemi wszystkie odżywcze składniki. W tym wypadku najlepszymi obrońcami osady są twoi ogrodnicy, którzy ponownie użyźniają ziemie, tak aby reszta mieszkańców osady nie wymarła z głodu.

Ponadto każda nacja ma posiadać specjalne jednostki wojskowe. **Rzymianie będą mieli Medyków, którzy mogą ratować życie żołnierzom na polu walki. W armii Wikingów znajdą się topornicy, a wśród Majów pojawią się specjalni wojownicy, którzy mają powstrzymywać kapłanów wroga przed rzucaniem czarów. Wszystkie rasy będą posiadały specjalne grupy sabotażystów, którzy przygotowują pułapki i niszczą budynki wroga.** Nie zapomniano też o maszynach wojennych. Na polu bitwy pojawią się rzymskie katapulty, wielkie młoty Wikingów i miotacze płomieni Majów. Na morze będzie można wyprowadzić Okręty Wojenne. Usprawniono też sposób przemieszczania wielkich armii.

Na szczęście rzeźnik to nie Butcher z Diablo!

KRAJ WIKINGÓW

Osiedle Wikingów rozwija się, aż miło popatrzeć. Każdy lud w najnowszej części SETTLERS posiada ponad pięćdziesiąt różnych, specjalistycznych postaci oraz czterdzieści różnorodnych budowli

BUDOWLE WIKINGÓW

Jama w ziemi: w takich miejscach mieszkają robotnicy Wikingów

Jak bronić się w domu, który ma tyle okien?

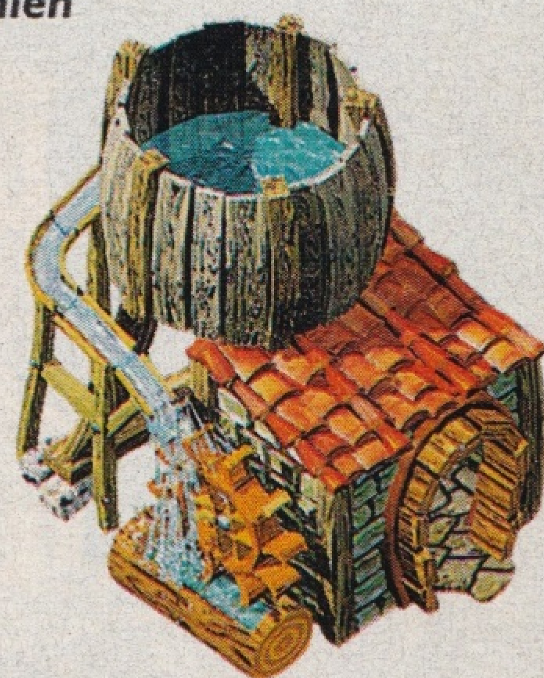
Warownia: tutaj szkoli się żołnierzy

RS IV

Budowle Rzymian


Rzymskie legiony są niezwyciężone

W grze nie zapomniano nawet o takich szczegółach, jak suszenie sieci


Nawet starożytni Rzymianie znali wieżę ciśnień





Dzięki zbliżeniom można przyglądać się swojemu osiedlu i obserwować podopiecznych w ich codziennym życiu i podziwiać, jak ich miasto rośnie. Jeśli potrzebny jest rozleglejszy widok, wystarczy jedno kliknięcie. Pomniejszenie obrazu nastąpi automatycznie



Lud zamieszkujący tę złowieszczą krainę nie ma łatwego życia. Trawa stanowi tutaj rzadki widok, a surowce mineralne są jeszcze większym skarbem. Mroczny Lud nie z wyboru, lecz z konieczności stawia na wojowników i większość swoich dóbr zawdzięcza podbojom


Świątynia Odyna: nawet Wikingowie muszą się czasami modlić

W SETTLERS III kiedy chciałeś przemieścić oddział, często dochodziło do poważnych korków. Teraz zastosowano system, dzięki któremu wojownicy będą śledzić swojego wodza i podążać zawsze tam gdzie on. **W grze występować będą oczywiście rzucający zaklęcia kapłani. Mana (energia magiczna) nie będzie już służyła do modernizowania jednostek.** Za lepsze wojsko trzeba będzie po prostu płacić złotem. Jak zauważyliście w grze pojawia się także Mroczny Lud. Ta rasa nie zostaje oddana do dyspozycji graczy, zawsze będzie przeciwnikiem. Mroczny Lud żyje na pustkowiach i każdy opanowany teren przemienia w wyjałowione bezludzie. Nawet jeśli uda ci się ich pokonać, będziesz musiał jeszcze przez długi czas użyźniać ziemię, aby ponownie nadawała się pod uprawy i hodowlę.

Oczywiście ważnym aspektem SETTLERS IV będzie gra w trybie multiplayer i możliwość gry online. W najnowszą część Osadników będzie mogło bawić się do 8 graczy na jednej mapie. Ponadto będzie można wykorzystywać system Voice Chat, czyli bezpośredniej komunikacji głosowej. Dla zorganizowanych drużyn przygotowuje się World Ranking List System. **W czwartej odsłonie SETTLERS będzie można walczyć przeciw sobie, czyli każdy z każdym, albo współpracować, aby osiągnąć cel zbyt trudny dla jednego gracza.** Czym jeszcze zaskoczy cię SETTLERS IV? Przekonasz się na jesieni.



Tutaj znajdziesz zapowiedź SETTLERS IV, a nawet listę życzeń, czyli co chciałbyś zobaczyć w nowej części

PC | PSX | N64 | DC | PL

Settlers IV
Strategia RTS

Premiera: jesień 2000

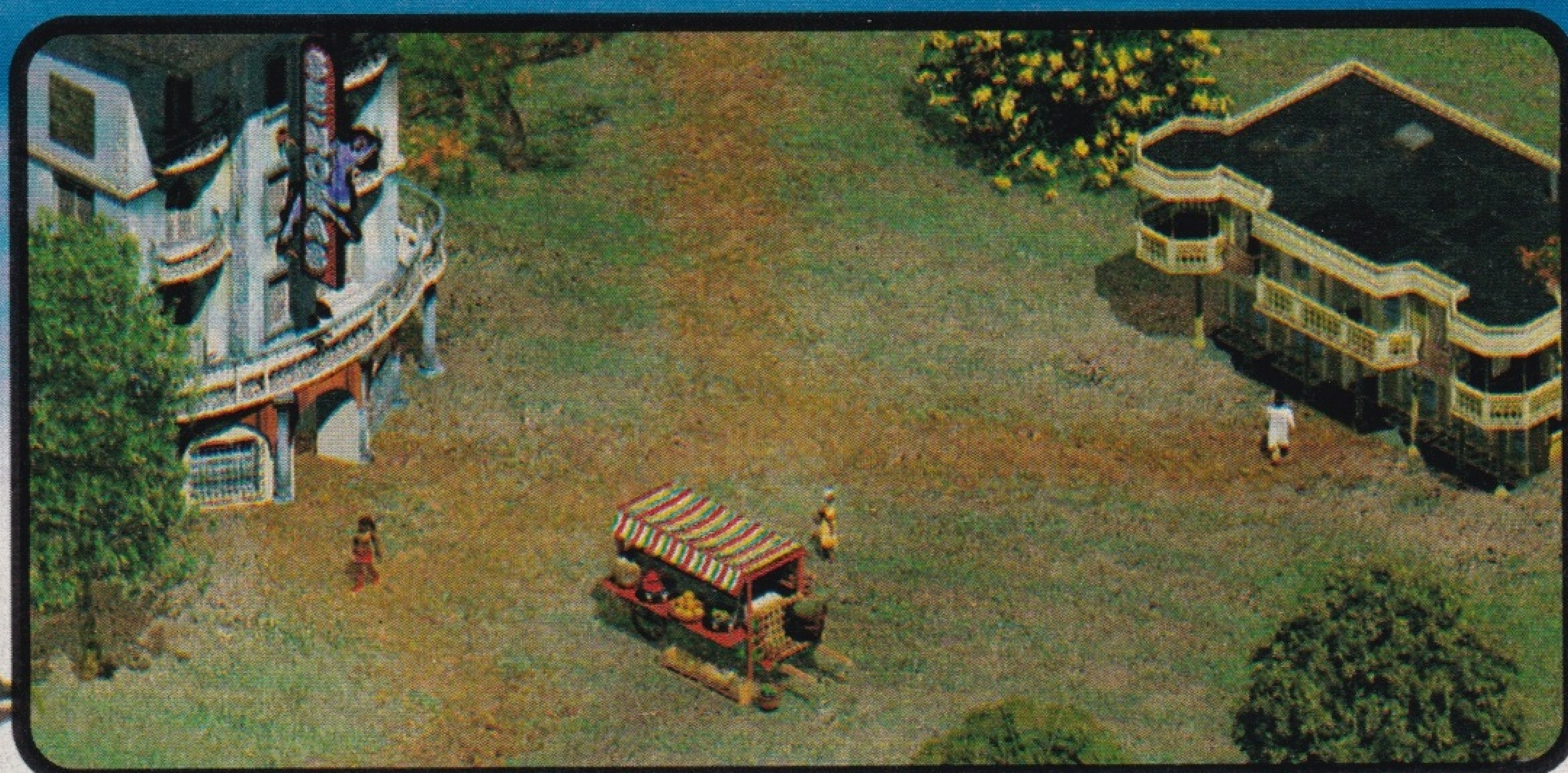
Blue Byte/CD Projekt | 1-8 graczy

Osadnicy po raz czwarty. Tym razem w rolach głównych wystąpią Rzymianie, Majowie i Wikingowie.

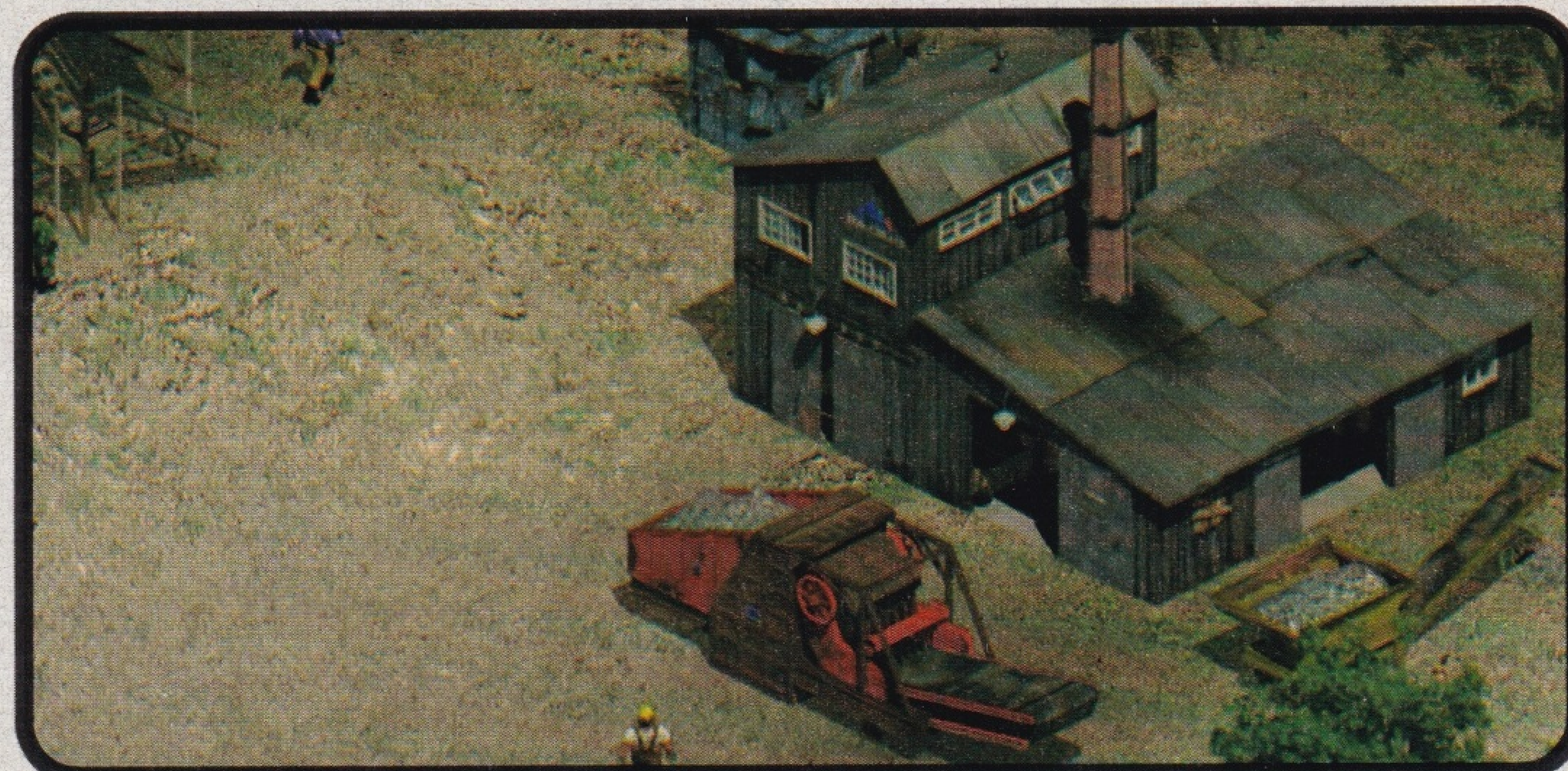
TROPICO



Lubisz rządzić ludźmi? Masz dyktatorskie zapędy? A zatem powinieneś czekać z bijącym sercem na grę TROPICO. Po znakomitym RAILROAD TYCOON II firma PopTop oferuje ci stanowisko... dyktatora w jednym z małych państewek na Karaibach



W twoim bananowym państwie życie toczy się spokojnie i bez pośpiechu. Ludzie pracują i... ufają w mądrość Wielkiego Brata



Rozwój przemysłu oznacza dla ciebie zwiększenie dochodów. A za pieniądze możesz stworzyć silną armię lub też na największym placu w mieście...

Już w grudniu będziesz mógł zostać Wielkim Słońcem, Pierwszym Ojcem, Pierwszym Sekretarzem, Myślą Przewodnią, Wielkim Nauczycielem (lub czym tylko wolisz) swojego małego narodu i poprowadzić go ku świetlanej przyszłości. W miarę upływu czasu, jeśli starczy ci przebiegłości i cierpliwości, staniesz się kimś w rodzaju Somozy, Batisty, czy nawet Ostatniego Mohikanina rewolucji komunistycznej – Fidela Castro. Będziesz mógł także postawić sobie pomnik na centralnym placu w stolicy i uszczęśliwić uczniów wycieczkami do twego mauzoleum.

TROPICO zapowiada się jako niezwykle realistyczna gra. Jako dyktator będziesz mógł opowiedzieć się za którymś z wielkich mocarstw: a więc wybierać pomiędzy wpływami USA i ZSRR. Jednak autorzy nie wyjaśnili jeszcze, czy opowiedzenie się za którąś ze stron oznaczać będzie dominację amerykańskiego kapitału, czy też podporządkowanie się poleceniom radzieckich „doradców" przysyłanych z Moskwy z przyjacielskimi pozdrowieniami od towarzysza I Sekretarza. **Wiadomo natomiast, że w TROPICO ogromną rolę odgrywają wszelkiego typu budynki i budowle.** Jako dyktator będziesz musiał bowiem dbać o rozwój swego kraju, a przede wszystkim o to, aby mieszkańcy byli szczęśliwi. Otrzymasz do swej dyspozycji ponad sto najróżnorodniejszych budowli, takich jak plantacje trzciny cukrowej i tytoniu, fabryki, hotele oraz pensjonaty. Aby zdobyć pieniądze, będziesz musiał inwestować w turystykę, hotelarstwo, kilka rodzajów przemysłu, a także budować obiekty znane z innych strategii czasu rzeczywistego, np. kopalnie. **Najważniejsze jednak, że w TROPICO wszyscy mieszkańcy twego kraju posiadać będą własne osobowości, a jeśli nie będą szczęśliwi, zbuntują się przeciwko twojej władzy.** Oczywiście – jak każdy dyktator – sam wybierzesz formę swoich rządów. Będziesz mógł wprowadzić demokrację lub oprzeć władzę na wojsku i policji, dogadywać się z duchownymi lub walczyć z rebeliantami. Oczywiście będziesz mógł także założyć sobie prywatne konta w szwajcarskich bankach i przechowywać na nich ogromne sumy pieniędzy wywiezionych z kraju.

TROPICO ma wiernie odzwierciedlać życie i sytuację ekonomiczną w krajach latynoamerykańskich. Jeden z grafików, Steve Mohesky, twierdzi, że wszystkie budowle występujące w grze wzorowane będą na autentycznych budynkach, które można było oglądać na Kubie w latach pięćdziesiątych.

PC	PSX	Mac	DC	A

Tropico
Bananowy RTS

Premiera: grudzień 2000

Pop Top / Play-It! | 1-4 graczy

Nareszcie będziesz mógł poznać realia życia w krajach znanych z telenowel... i zrobić karierę dyktatora!



...postawić posąg przedstawiający ukochanego dyktatora

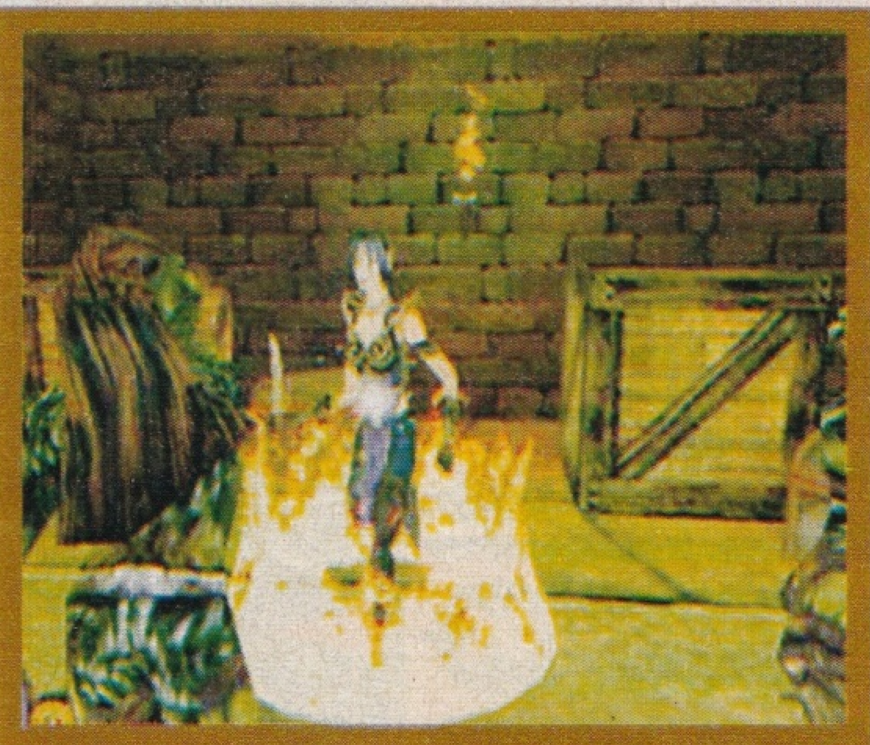
Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

Legends of Might and Magic

Gry online zdobywają coraz większą popularność. Po ULTIMIE ONLINE czas na kolejny cykl gier RPG. Powstaje już LEGENDS OF MIGHT & MAGIC, pierwsza sieciowa gra osadzona w światach znanych z wielkiej sagi gier komputerowych



W podziemiach komitet powitalny przygotował już kościane kwiatki



W LEGENDS będzie mrocznie, strasznie, a czasami bardzo ciepło

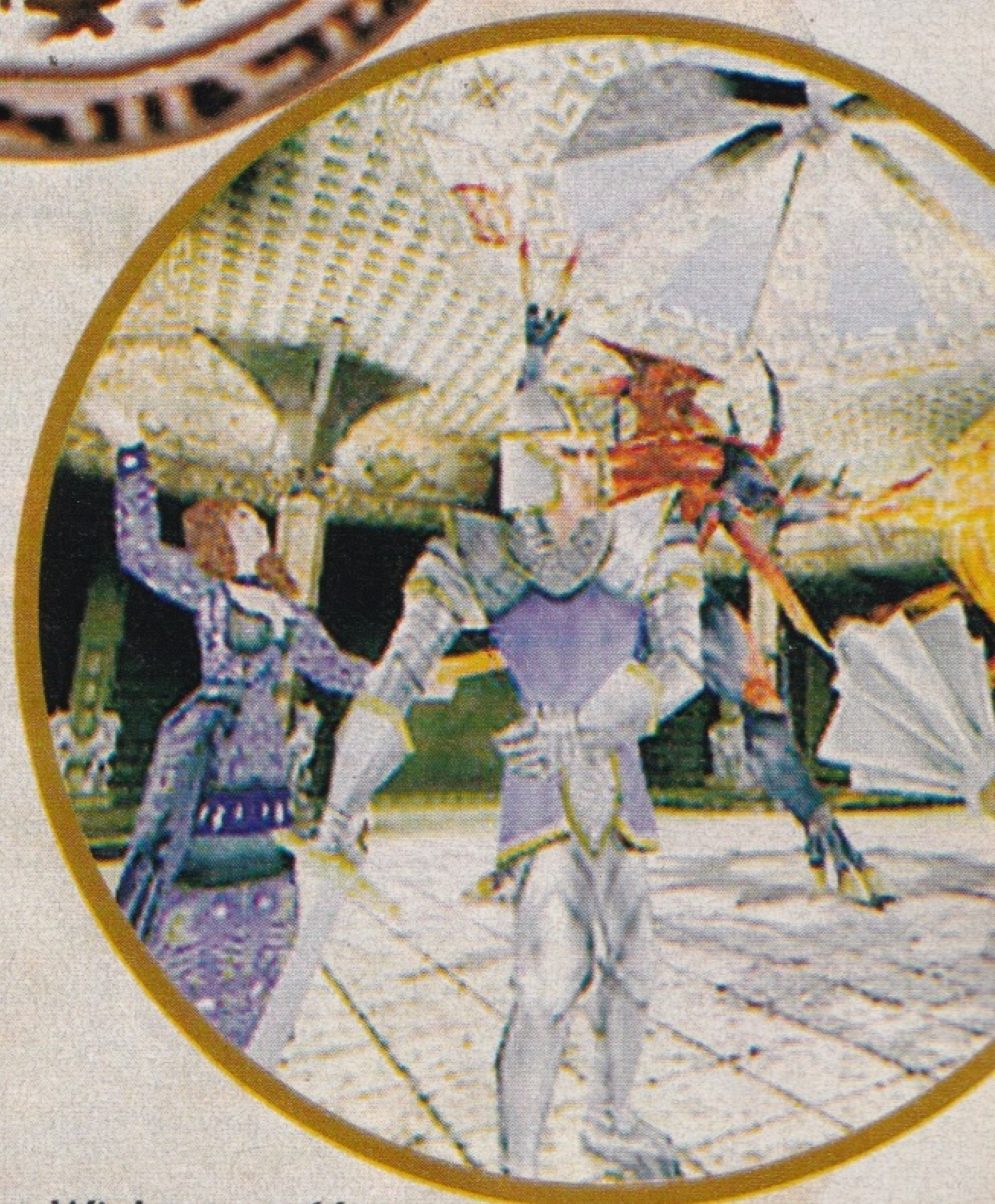
Razem z dziewiątą częścią gry MIGHT & MAGIC powstaje inny produkt, którego akcja osadzona jest w realiach świata znanego cyklu gier RPG. LEGENDS OF MIGHT & MAGIC będzie komputerową grą fabularną przeznaczoną przede wszystkim do rozgrywki poprzez Sieć. **W grze można będzie wybrać wiele różnych profesji, takich jak np. Czarodziejka, Druid, Łucznik, Kleryk, Krzyżowiec i Wojownik.** W LEGENDS OF MIGHT & MAGIC drużyna zmierzy się z potężnym przeciwnikiem, który odkrył tajemnicę portali łączących światy gier cyklu MIGHT & MAGIC i teraz pragnie zniszczyć to uniwersum. Aby jednak spotkać się z nim twarzą w twarz, będziesz musiał odszukać cztery legendarne artefakty. Jeśli ci się to nie uda, świat ulegnie zniszczeniu. Drużyna będzie musiała przemierzyć cztery różne krainy, zbierając informacje i walcząc z wrogami. Co najciekawsze – wszystkie przygody mają być generowane losowo. W grze można będzie zmierzyć się z około 50 rodzajami potworów.

Jak widać szykuje się zatem wielka gratka dla miłośników wielkiego cyklu RPG. Miejmy nadzieję, że w przeciwieństwie do M&M VIII zmieniona zostanie grafika i LEGENDS okaże się godnym konkurentem dla takich gier fabularnych jak choćby PLANESCAPE: TORMENT, ICEWIND DALE, czy BALDURS GATE 2, nie mówiąc już o ULTIMIE ONLINE.

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC zachwycić ma przede **wszystkim szybkością akcji i, jak już było wspomniane, grafiką.** Gra wyposażona zostanie w całkowicie nowy program generujący postacie i tło. Będzie on bardzo podobny do programu obsługującego grafikę w grach takich jak QUAKE III i UNREAL TOURNAMENT. Postacie bohaterów i przeciwników mają zostać bardzo starannie dopracowane. Wszystkie obiekty w grze stworzone zostaną przy wykorzystaniu grafiki wektorowej i będą składać się z co najmniej kilkuset poligonów. A zatem wyglądać mają znacznie lepiej niż płaskie, dwuwymiarowe postacie występujące w M&M VIII.

Pozostaje jednak pytanie, czy interakcja gry, a więc np. rozmowa z postaciami znów ograniczy się, podobnie jak w przypadku MIGHT & MAGIC VIII, do wysłuchiwania krótkich poleceń (np. przynieś, wynieś, posprzątaj, zabij potwory), czy może tym razem będzie znacznie bardziej rozbudowana.

W LEGENDS 6 graczy będzie mogło utworzyć drużynę i wyruszyć na poszukiwanie przygód. Twórcy gry zaplanowali także możliwość rozegrania deathmatchu przeznaczonego dla 16 uczestników.



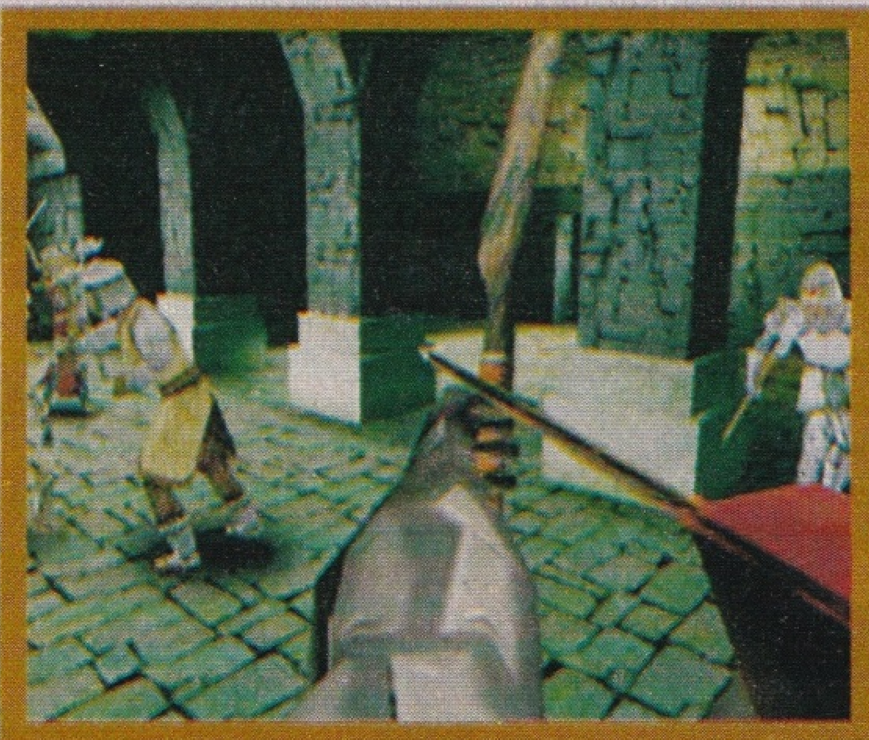
Większa część LEGENDS to oczywiście walka ze złymi potworami



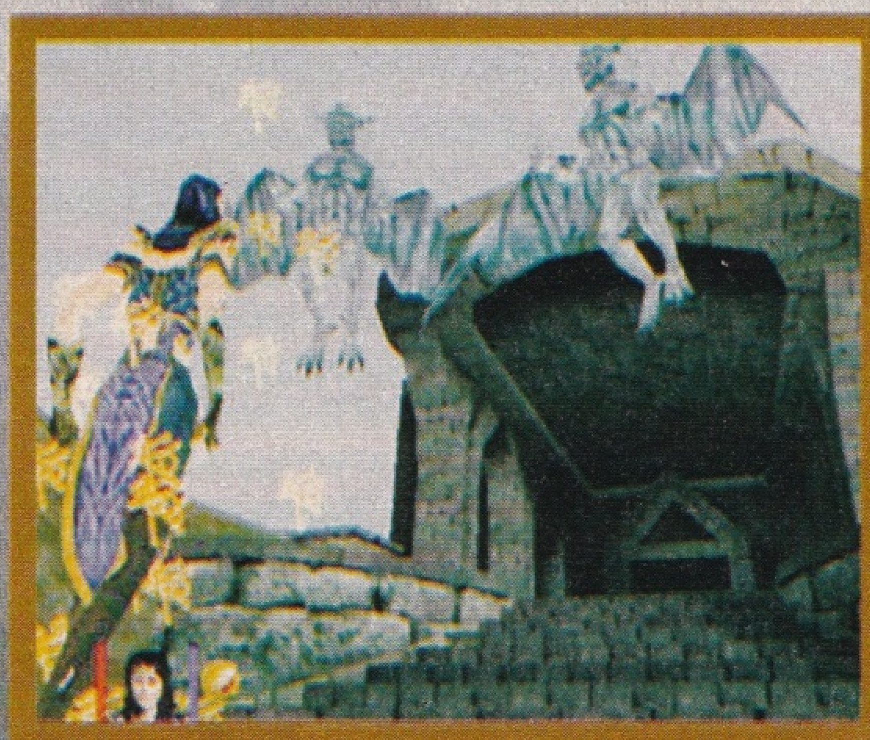
Grafika wektorowa odmładza nawet najstarsze szkielety z M & M



To nie balet, ale walka z niebezpiecznym przeciwnikiem



W zamku życie toczy się pełną parą. Ktoś coś sprząta, ktoś na kogoś poluje



Niektóre postacie posiadają pewną przewagę nad innymi

PC	PSX	N64	DC	A

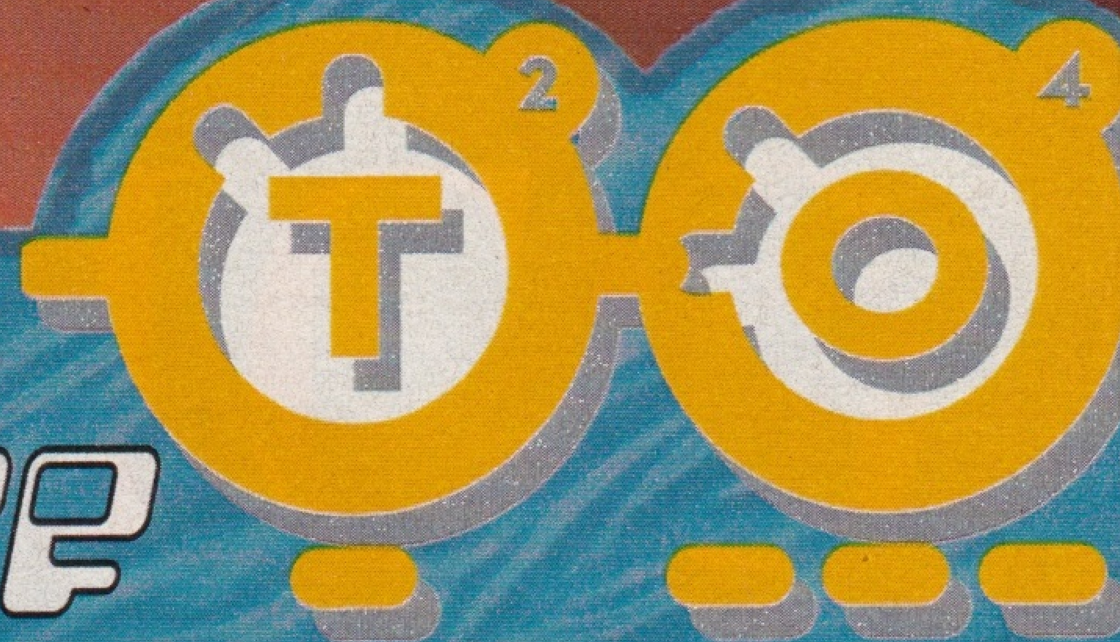
Legends of Might & Magic
Sieciowe RPG

Premiera: koniec 2000 r.

3DO/IM Group	1-16 graczy

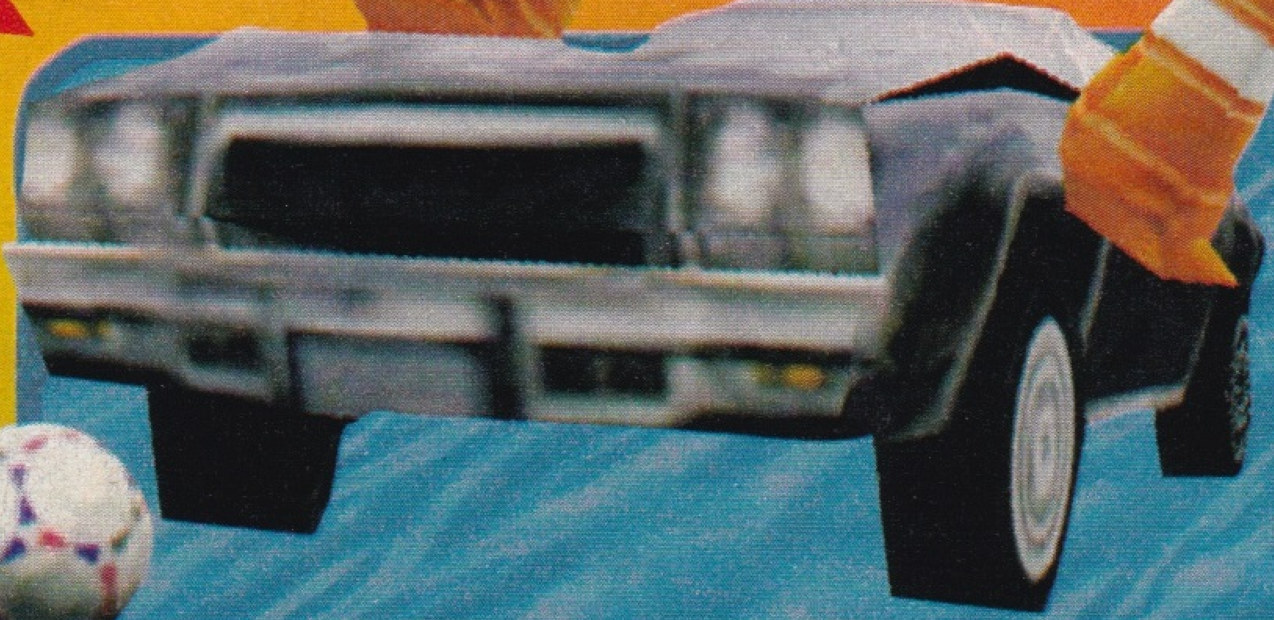
Wygląda na to, że powstaje silna konkurencja dla Ultimy Online. Ale czy spodoba się fanom serii M & M?

Tekst: Jacek „Jarema” Komuda



Wasze TOP

1 DRIVER





2 FIFA 2000



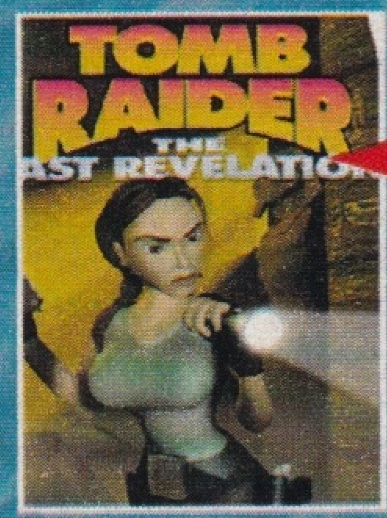
3 TOMB RAIDER





1 Driver
GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX
(1) Wciąż, ciągle, do znudzenia, bez opamiętania, na pierwszym miejscu listy przebojów

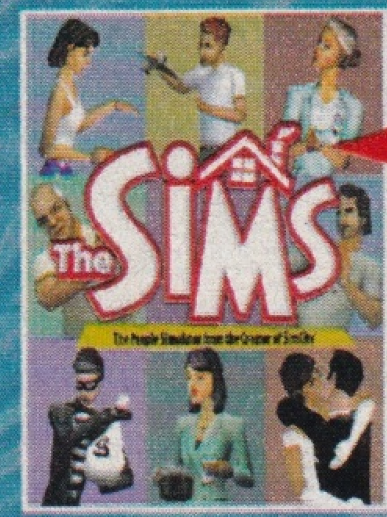
2 FIFA 2000
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
(3) Fifa wróciła na drugie miejsce. Nie jest to żadna niespodzianka, gościła tu wcześniej

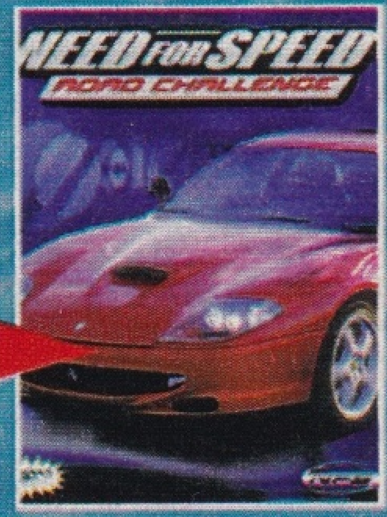




3 Tomb Raider IV
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
(2) Kolejną niespodzianką nie jest także spadek Lary Croft. Z pewnością nie spadnie niżej

4 Quake 3
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
(4) Oto kolejna ciepła posadka, tym razem dla Quake 3. Na razie nie jest zagrożony





5 The Sims
MAXIS/EA/IPS – PC
(5) Wirtualna rodzina twardo okupuje swoją pozycję i nie daje się zepchnąć

6 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
(11) Wielki powrót w dobrym stylu. Gaz do dechy i jazda na pierwszą pozycję!

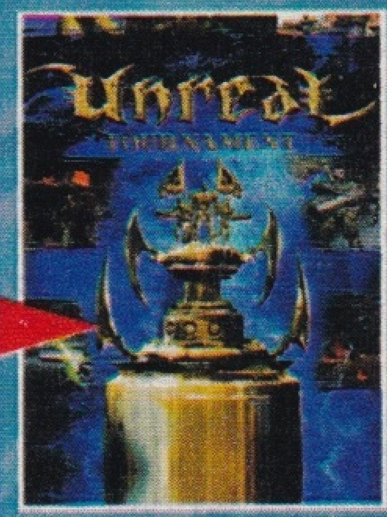




7 Tekken 3
NAMCO/SONY – PSX
(7) Tekken zaległ w okopach i trzyma się mocno. Oby tylko został tu na dłużej...

8 Need for Speed: Porsche
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
(8) Nawet Porsche może kiedyś złapać gumę. Pewnie dlatego NFS spadło oczko w dół





9 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT/MIRAGE – PC, PSX
(6) Wystarczyło, że pojawiła się zapowiedź kolejnej części i już spadły notowania tej gry

10 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE/LEM – PC
(12) Unreal cierpliwie posuwa się do przodu i czeka na decydujące starcie

System TOP 5

PC

1. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 99 zł
2. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IPS – Piłka nożna – 99 zł
3. **Tomb Raider IV** – EIDOS/MIRAGE – Action – 155 zł
4. **Quake 3** – ID SOFTWARE/LEM – Action – 189 zł
5. **The Sims** – MAXIS/EA/IPS – Wirtualna Rodzinka – 109 zł

PLAYSTATION

1. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 199 zł
2. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IPS – Piłka nożna – 199 zł
3. **Tomb Raider 4** – EIDOS/LEM – Action – 199 zł
4. **Need for Speed IV** – ELECTRONIC ARTS/IPS – Wyścigi – 199 zł
5. **Tekken 3** – ELECTRONIC ARTS/IPS – Bijatyka – 199 zł

NINTENDO 64

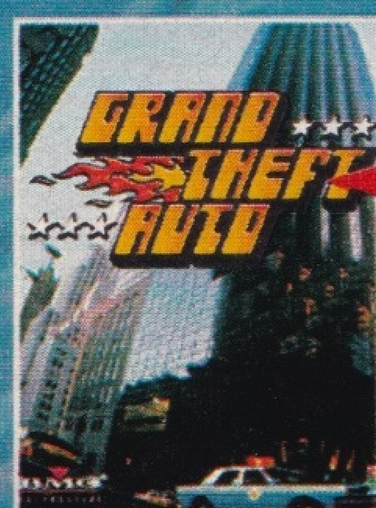
1. **Donkey Kong 64** – NINTENDO – Zręcznościówka – 269 zł
2. **Turok Rage Wars** – ACCLAIM – Strzelanka – 279 zł
3. **Golden Eye** – RARE – Strzelanka – 219 zł
4. **Super Smash Bros.** – NINTENDO – Bijatyka – 269 zł
5. **Rainbow Six** – RED STORM ENTERTAINMENT – Taktyczna – 289 zł

GAME BOY

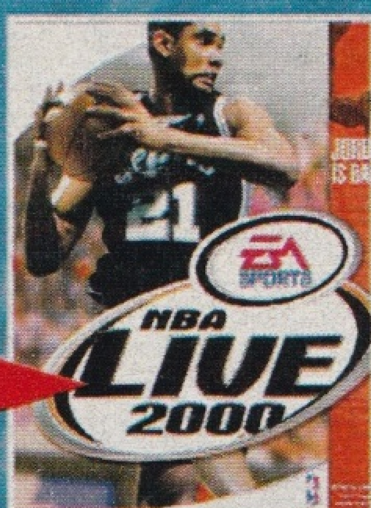
1. **Super Mario Bros. DX** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł
2. **Street Fighter Alpha** – VIRGIN INTERACTIVE – Bijatyka – 149 zł
3. **GTA** – ROCKSTAR – Samochodowa – 149 zł
4. **Warioland 2** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł
5. **720** – MIDWAY – Deskorolka – 149 zł

P 20

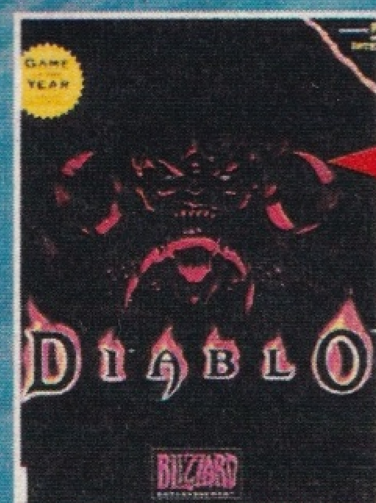
Notowania z ostatnich 2 tygodni



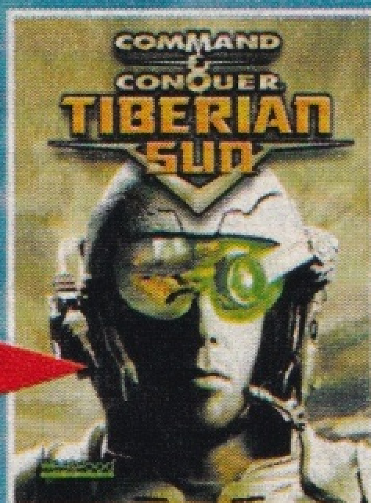
11 (poprzednio: 9)
Grand Theft Auto
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
GTA odjeżdża z piskiem opon w siną dal, miejmy nadzieję, że jeszcze się zatrzyma



12 (poprzednio: 15)
NBA Live 2000
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
Jest ciepło, więc w koszykówkę można grać od rana do wieczora



13 (poprzednio: 14)
Diablo
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Diablo chyba się przebudził, zwłaszcza kiedy usłyszał, że zbliża się Diablo II



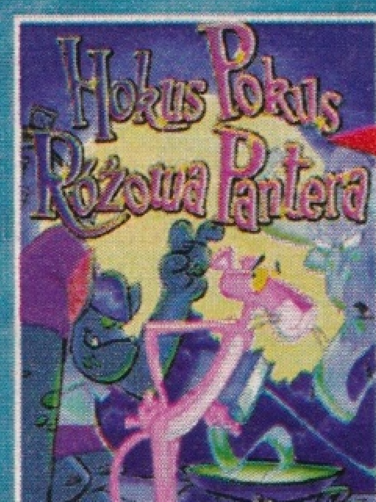
14 (poprzednio: 17)
C&C: Tiberian Sun
WESTWOOD/IPS – PC
Już lato, czas zbiorów, pora wyprowadzić na pole żniwiarki i zebrać tyberiańskie plony



15 (poprzednio: 13)
Nox
WESTWOOD/IPS – PC
Trzynastka to naprawdę pechowa liczba. Wcześniej zajmował ją Nox i teraz spada



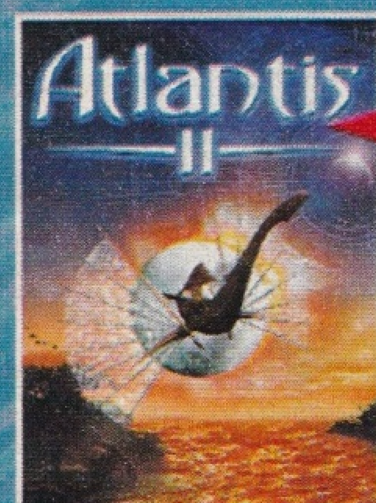
16 (poprzednio: 10)
Quake 2
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Quake szykuje się do opuszczenia listy. Ale jego młodszy brat zawędrował wysoko



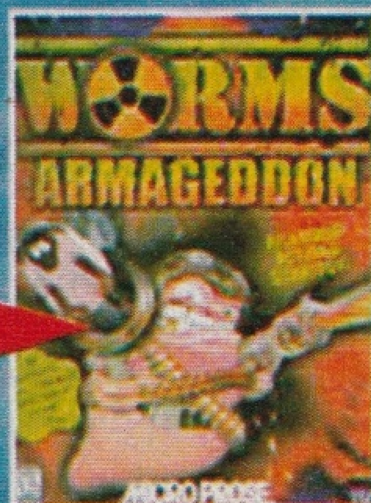
17 (poprzednio: 20)
Hokus Pokus Różowa Pantera
MGM/CD PROJEKT – PC
Z wielką gracją pantera prześlizguje się do przodu. Życzymy dalszych sukcesów!



18 (poprzednio: 16)
Starcraft
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Bohaterowie są zmęczeni. Starcraft ustępuje miejsca młodszym i zbliża się do końca listy



19 (N)
Atlantis 2
CRYO/CD PROJEKT – PC
Nowa przygodówka pojawiła się na waszej liście. Miejmy nadzieję, że zagości na długo

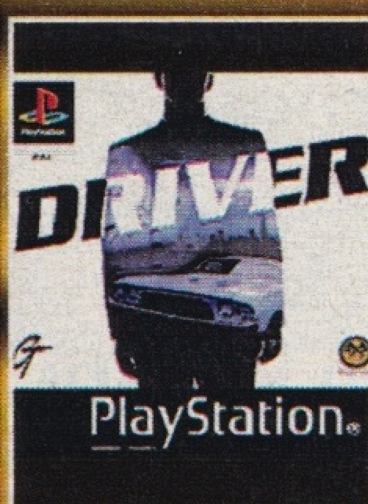


20 (N)
Worms: Armageddon
TEAM 17 /CD PROJEKT– PC
Kolejna nowość na liście. Nadciąga totalny kataklizm, a razem z nim... Worms

SIEDMIU WSPANIAŁYCH

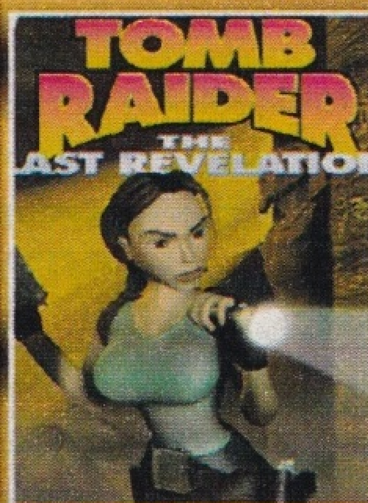


Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentować będziemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów




1
Driver
Największy zwycięzca, i wielki niezaprzeczalny pogromca innych gier

2
FIFA 2000
Oto coś dla miłośników ostrej gry, szybkich podań i ostrych akcji




3
Tomb Raider IV
W zasadzie czekamy już tylko na film z Larą w roli głównej...

4
Quake 3
Trzy złote gwoździe dla najefektowniejszej strzelaniny




5
Final Fantasy VIII
Już wkrótce doczekamy się kolejnej części tej gry

6
The Sims
Spokojna rodzinna atmosfera, zdrady, spiski, podejrzenia i zazdrość




7
Tekken 3
Poznaj smak ryzyka, a także szybkość i siłę swoich pięści



DREAMCAST

1. **Virtua Striker 2** – SEGA – Piłka nożna – 259 zł
2. **House of the Dead 2** – SEGA – Action – 249 zł
3. **Rayman 2** – UBISOFT – Platformówka – 259 zł
4. **Soul Calibur** – NAMCO – Bijatyka – 259 zł
5. **Crazy Taxi** – SEGA – Samochodowa – 259 zł

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE



1
Warlords: Battlecry
SSI/PLAY-IT – PC
Po prostu wielki RTS z wielkiej serii gier strategicznych





2
Enemy Engaged
EMPIRE/IM GROUP – PC
Druzgocący i niespodziewany atak najnowszych śmigłowców bojowych. Szybko namierz cel i zlikwiduj wroga!



3
Arcatera
UBI SOFT/ LEM – PC
Znów wróg zagraża całemu światu. Musisz zdemaskować podstępne knowania Bractwa Ciemności



4
Soulbringer
INFOGRAMES/ CD PROJEKT – PC
Powrót do klasycznego RPG, tym razem jednak w doskonałej oprawie z grafiki wektorowej. Po prostu musisz zagrać!



5
Motocross Madness 2
MICROSOFT – PC
Czy na motocyklu można latać? Owszem, jeśli górka przed tobą jest dostatecznie wysoka. Życzymy dalekich lotów!

CLICK! AKCJA!

Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam! Dlatego też czekamy na listy z głosami na gry, które powinny się według was na niej znaleźć. Nasz adres to: "CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody.

Shogun – Total War



Spolszczone zostały wszystkie informacje, jakie pojawiają się w grze, m.in. opisy jednostek i wyświetlające się obok kursora podpowiedzi

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę Shogun! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 5 VII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywa wstępna wersja gry, która wymaga jeszcze testowania?

Jak Japończyk uczył się polskiego...

Profesjonalne opracowanie polskiej wersji gry jest łatwym zadaniem. Konieczność przetłumaczenia wszystkich pojawiających się w grze tekstów, dobór aktorów, którzy wygłoszą dialogi oraz nagranie tych kwestii zajmuje kilka tygodni wytężonej pracy

Specjalnie dla was wzięliśmy udział w pracach nad spolszczeniem SHOGUN TOTAL WAR, aby pokazać wam, jak to wszystko wygląda od kuchni. W przypadku tej gry zadanie stojące przed tłumaczami było bardzo trudne. Tłumaczenie dokonywane było przecież na podstawie wersji beta gry, tak aby wersja polska ukazała się jednocześnie z innymi wersjami językowymi.

Trudne początki...

Kłopoty zaczęły się już na samym początku. Pierwsza wersja S:TW, jaka dotarła do IM Group była bardzo niestabilna. Gra wieszała się na każdym możliwym etapie – podczas bitwy, przy planowaniu posunięć na mapie strategicznej, a nawet podczas nagrywania stanu gry. Potem było jeszcze gorzej – program przestał się w ogóle uruchamiać. W tej sytuacji tłumaczenie tekstów wykonywane było „w ciemno". W przypadku dłuższych fragmentów, np. opisów budowli czy jednostek, nie było to zbytnim utrudnieniem, choć czasami pojawiały się pewne wątpliwości. Jednak najzabawniejsze było tłumaczenie krótkich zdań lub pojedynczych słów. Np. angielskie „name" ma wiele znaczeń, wybór padł na „nazwa". Później, podczas beta–testu okazało się, że chodziło o nazwisko generała. Takich nietrafionych strzałów było wiele – właśnie dlatego tak istotny był dokładny beta–test gry.

Kilka dni później dotarła następna wersja SHOGUN TOTAL WAR, znacznie bardziej stabilna. Dzięki temu można było sprawdzić pod względem merytorycznym tłumaczenia, szczególnie kwestii, które miał mówić lektor i rozpocząć nagrania. Po kilku dniach gotowe pliki z tłumaczeniem oraz nagrania powędrowały do producenta. Podczas oczekiwania na pierwszą polską wersję trwało intensywne granie w S:TW, które miało na celu dokładne poznanie strategii. W ten sposób łatwiejsza była korekta tłumaczenia, kiedy poznano w jakim momencie dana kwestia się pojawia – nie trzeba zgadywać, co ma oznaczać np. „name".

Po „polskiemu"?

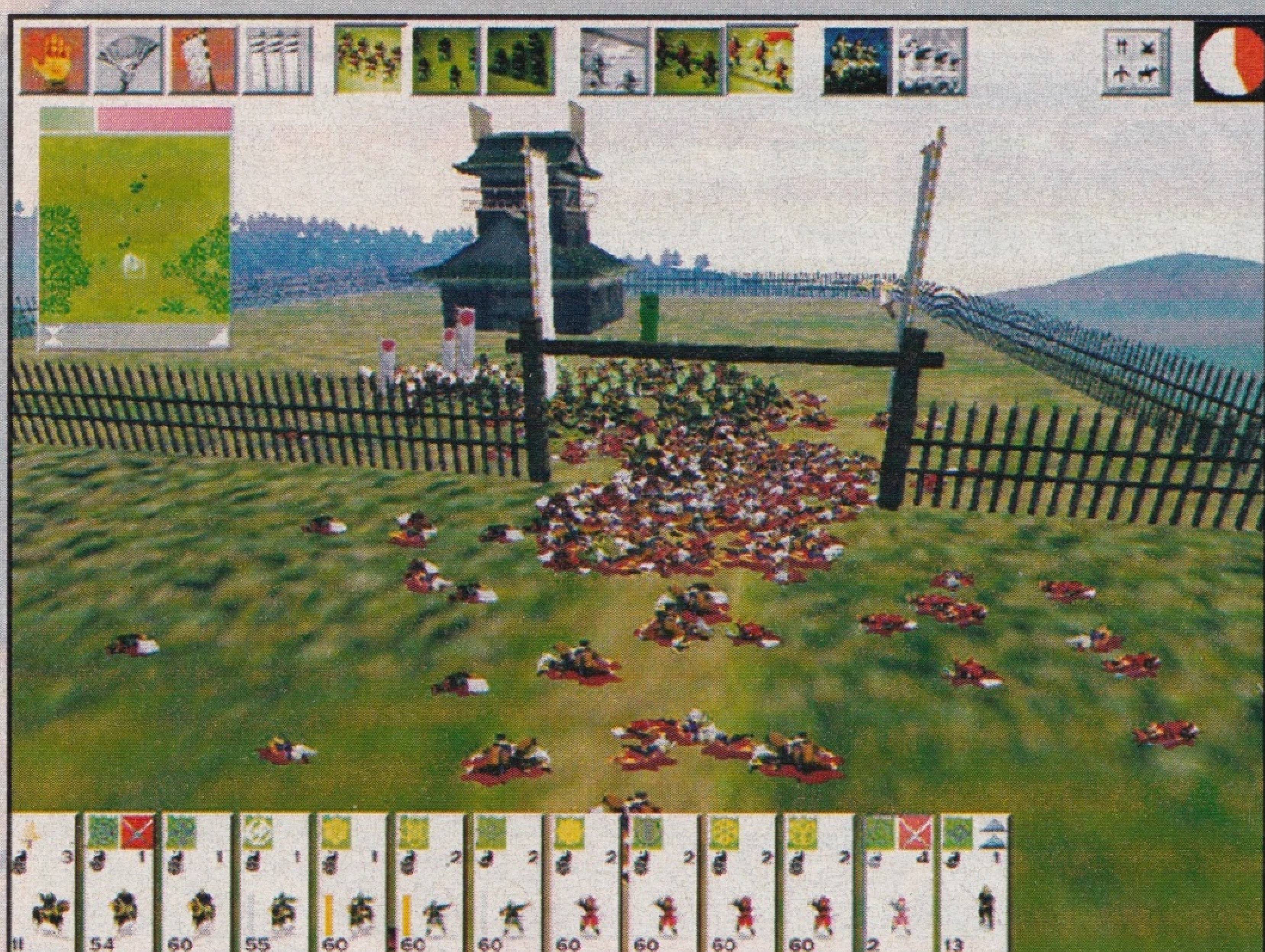
W następnym tygodniu przyszła pierwsza polska wersja, która okazała się jedynie połowicznie polska – nie było polskich znaków. Ta niedogodność nie przeszkadzała jednak zbytnio w testowaniu tłu-



Co pewien czas kupcy z Europy składają ci propozycję przejścia na chrześcijaństwo. Dobrze, że potrafią rozmawiać po polsku



Na pierwszy rzut oka walka armii samurajów przypomina bitwę mrówek. Po dłuższej obserwacji nie ma już wątpliwości – mimo mieczy i uzbrojenia starcia nie różnią się zbytnio od owadzich potyczek. A gdzie jest generał Name?



Tym razem szturm na zamek zakończył się sukcesem. Jednak pamiętaj, że nie zawsze ci się uda, a w przypadku porażki straty będą jeszcze większe



W jednej z wersji beta pojawił się kłopot z umiejscowieniem tekstu w okienkach – często nie pojawiał się on pośrodku

maczenia. Właśnie na tym etapie do prac włączyła się redakcja CLICK! Dostaliśmy zadanie wyłapania wszystkich błędów, jakie prześlizgnęły się do SHOGUNA. Nasz entuzjazm szybko stopniał. Ta praca tylko z pozoru wygląda ciekawie i wcale nie jest to przyjemne granie. Głównym celem było wywołanie jak największej liczby okienek z tekstami, by sprawdzić czy nie ma tam pomyłek – żmudne i czasochłonne zadanie. Trzeba uważnie przeczytać każdy pojawiający się na ekranie tekst i wyłapać wszystkie błędy. I nie chodzi tylko o wpadki stylistyczne, językowe czy interpunkcyjne. Często zdarzało się, że tekst nie mieścił się w ramkach lub nie był odpowiednio w nich ułożony. Trzeba było wykonać zrzut ekranu przedstawiający każde niedociągnięcie i opisać na czym polega usterka. Niestety, ta wersja nie umożliwiała natychmiastowego nanoszenia poprawek. Z tego powodu listę błędów i wszystkie zrzuty ekranu trzeba było przesyłać do producenta, co wydłużało czas pracy i utrudniało beta–testing.

Dodatkowym utrudnieniem były istotne zmiany w S:TW dotyczące np. interfejsu, wprowadzane przez autorów gry. Okazało się, że pewne instrukcje wypowiadane przez lektora należałoby zmodyfikować, ale ze względu na goniące terminy nie można już ich zmienić. Z tego powodu niektóre kwestie nie są w 100% zgodne z napisami na ekranie, ale nie powinno to przeszkadzać w zabawie.

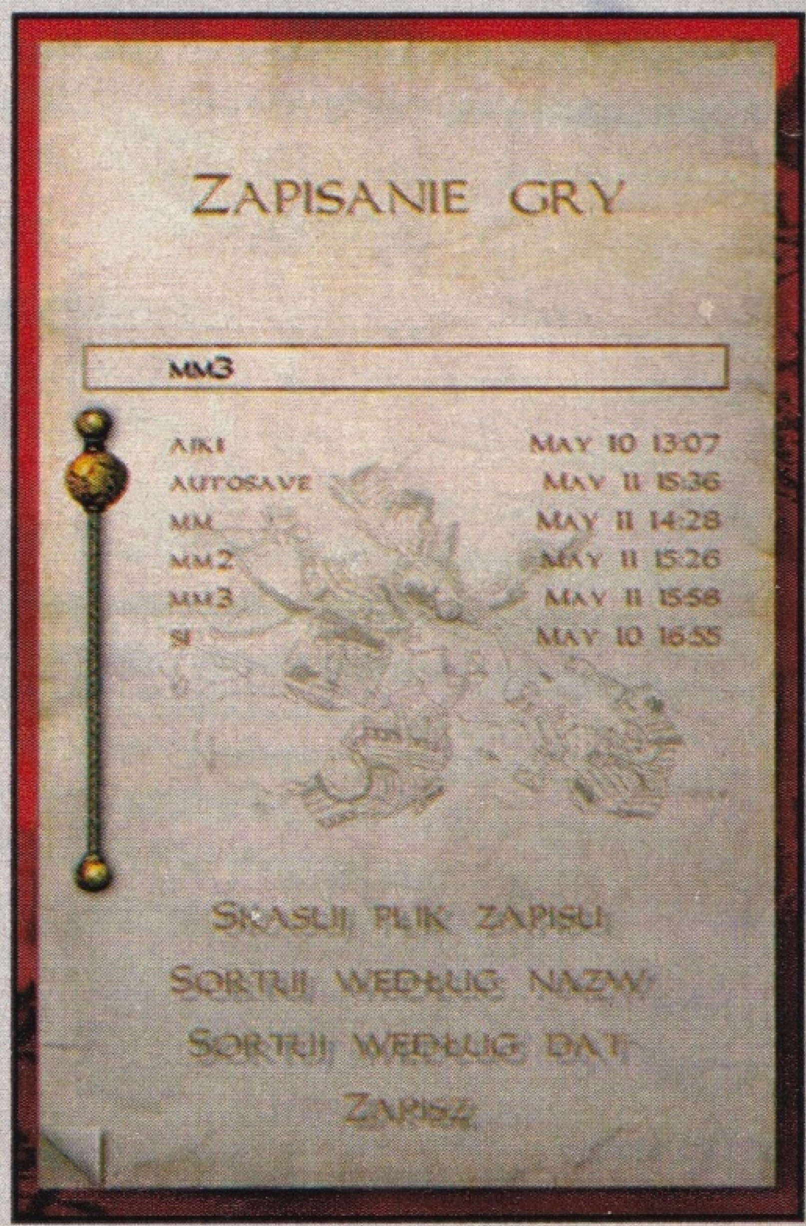


Oczywiście nie przetłumaczono japońskich imion i nazwisk oraz nazw własnych jednostek. Z tego samego powodu zachowano japońskie „Mon"

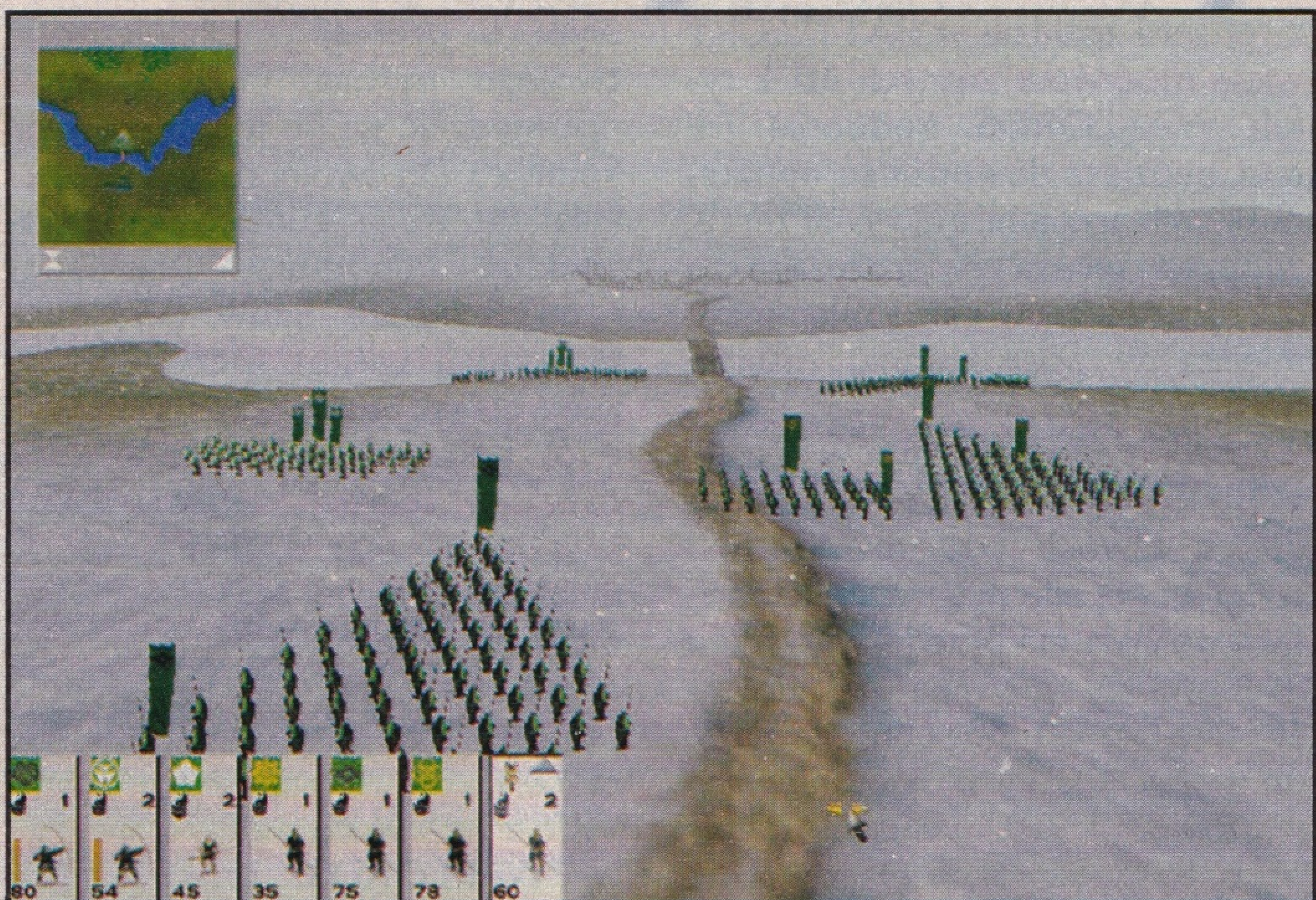
To już prawie koniec

Następna wersja znacznie przyspieszyła prace. Można już było nanosić poprawki bezpośrednio w plikach źródłowych. Dzięki temu każdy znaleziony błąd był natychmiast usuwany. Dopiero teraz można było wyłapać wszystkie nietrafione „strzały", takie jak wspomniane wcześniej „name". Oczywiście ta wersja wyświetlała już polskie znaki, choć czasem pojawiały się jeszcze „krzaczki". Gdyby nie niewłaściwe umiejscowienie niektórych tekstów, można by uznać beta–testing za zakończony. A tak kolejny raz trzeba było uważnie oglądać te same okienka i sprawdzać, czy aby wszystko jest w porządku. Pod koniec tego etapu prac odnosiliśmy wrażenie, jakbyśmy już to wszystko kiedyś robili...

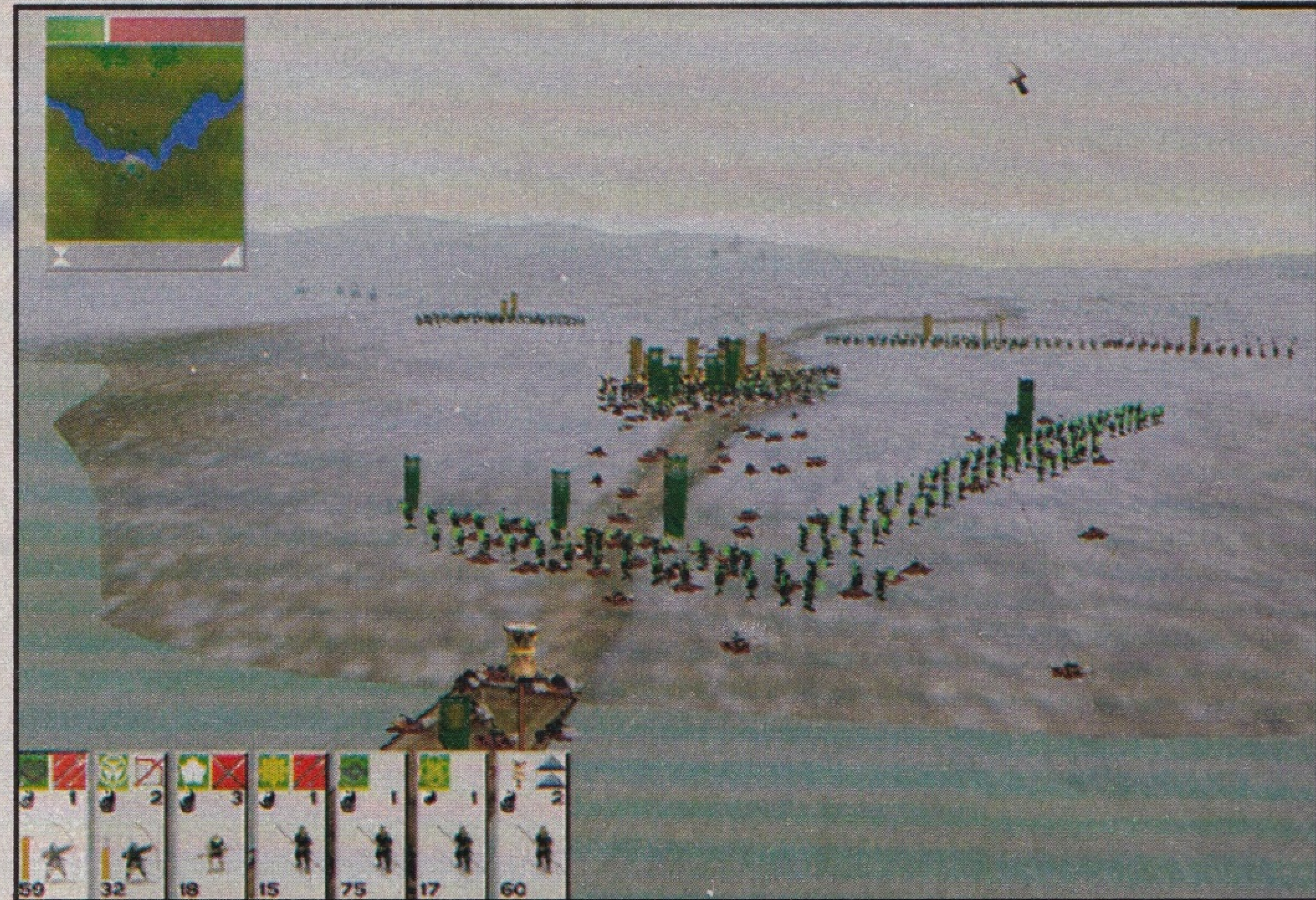
Nareszcie koniec beta–testingu. Dotarła ostatnia wersja z naniesionymi poprawkami. Po raz ostatni oglądamy te same zamki, okienka i teksty. Jeszcze jedynie kilka kosmetycznych zmian i... testowanie dobiegło końca. Uff... Na prawdę nie było łatwo. Dobrze jednak, że mogliśmy na własnej skórze poznać, jak testuje się polską wersję gry.



Spolszczona jest cała gra – koniec kłopotów z obcymi językami!



Pokonanie przeciwnika, który potrafi wykorzystać w obronie naturalne przeszkody terenowe, stanowi prawdziwe wyzwanie



Tym razem udało ci się przedrzeć na drugą stronę rzeki, choć poniosłeś znaczne straty. Tytuł szoguna wymaga jednak ofiar

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

TEST

WARLORDS BATTLECRY

Strategiczne gry WARLORDS posiadają wielu fanów i wielbicieli. Nie wiadomo jednak, czy spodoba im się najnowszy produkt firmy SSI, WARLORDS: BATTLECRY, bowiem – w przeciwieństwie do innych części cyklu – jest to strategia czasu rzeczywistego

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT możecie wygrać grę Warlords: Battlecry! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 5 VII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile ukazało się gier w cylku Warlords?



Widoki są baśniowe, niestety zaraz poleje się krew i zginą ludzie. Takie jest jednak życie, nie tylko w fantastycznej krainie



Podstawą twojej potęgi są oczywiście budynki, przede wszystkim kopalnie złota, kamieniołomy, a także chłopi...



Starożytne groty, pełne skarbów i artefaktów znałeś już z innych części cyklu. Czas przypomnieć sobie stare przygody

Czy nowy RTS spodoba się miłośnikom sagi o lordach wojny? Wydaje się, że tak, ponieważ ciekawy jest już sam początek rozgrywki. **WARLORDS: BATTLECRY cechuje przede wszystkim niezwykły klimat gry, oddaje go zwłaszcza staranna oprawa graficzna i muzyczna. Każdy miłośnik gier z tej serii znajdzie w BATTLECRY wiele motywów znanych już z cyklu WARLORDS.** Podobnie jak tam, będziesz dowodził tu bohaterami i ich armiami, odkrywał teren, zdobywał miasta i twierdze, a także przemierzał ruiny i inne tajemnicze miejsca w poszukiwaniu magicznych przedmiotów.

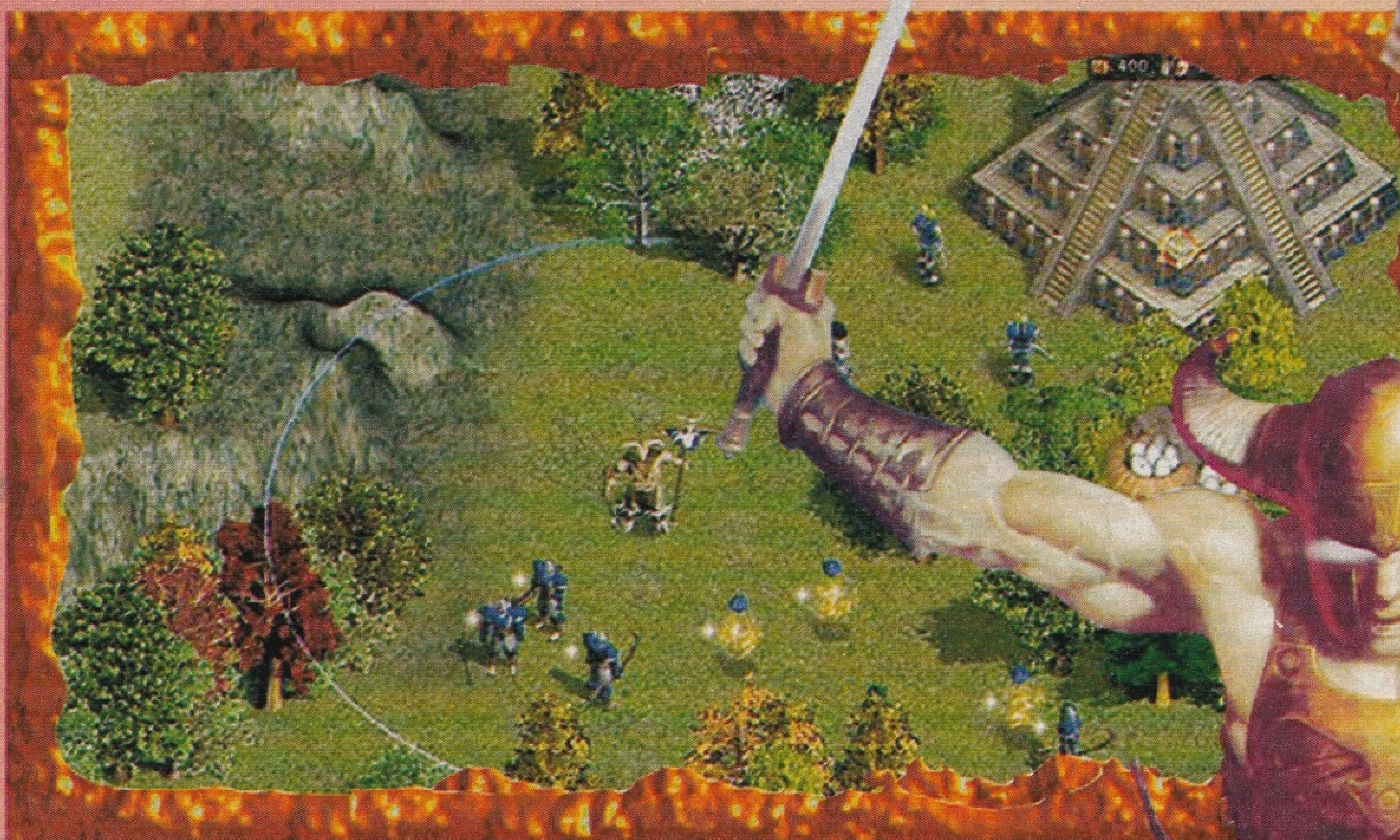
Zasadniczym zadaniem w WARLORDS: BATTLECRY jest zniszczenie Dwóch Łez, meteorytów o ogromnej sile magicznej. Ich potęga objawia się przede wszystkim w tym, iż wpływają na umysły śmiertelników i mogą doprowadzić do wojen oraz katastrof o nieprzewidzianych konsekwencjach. Meteoryty mogą wpaść w niepowołane ręce, a wówczas ich potęga będzie służyć siłom Zła. Droga do zniszczenia Dwóch Łez jest trudna i usiana niebezpieczeństwami. Grę zaczynasz od stworzenia swego bohatera. Nie odbywa się to jednak poprzez losowanie cech postaci, lecz udział w kilku kampaniach bitewnych. **Na początku wybierasz tylko wygląd postaci, a po każdej z kampanii otrzymujesz możliwość wyboru profesji i umiejętności twojego herosa.** Możesz także opowiedzieć się po jednej ze stron konfliktu. Do twojej dyspozycji jest kilka ras, m. in. Ludzie, Orki, Krasnoludy, Minotaury, Ożywieńcy i trzy rodzaje Elfów (Wysokie, Mroczne i Leśne). Oczywiście, ty zdecydujesz także, czy twój bohater podąży ścieżką światłości, czy mroku – czyli mówiąc krótko: czy staniesz po stronie Dobra, czy Zła.

Rozgrywka w WARLORDS: BATTLECRY jest bardzo





Jak zwykle w baśniowych RTS-ach potęga magii jest niezwyciężona. Tak samo, jak potęga oręża i miłości



Architektura miast i osiedli jest bardzo różna. Zdarzają się nawet piramidy. A gdzie są Egipcjanie?

W BATTLECRY możesz po raz pierwszy przyjrzeć się miastom, które w cyklu WARLORDS mogłeś oglądać tylko z lotu ptaka

dynamiczna i przyjemna. Ogromną zaletą tej gry jest przede wszystkim grafika i animacje. **Postacie żołnierzy wszystkich ras zostały zaprojektowane niezwykle starannie. Twórcy RTS postawili przede wszystkim na walkę i udało im się, starcia ogromnych armii, walki z Trollami, Orkami i Ożywieńcami, a także doskonała muzyka sprawią, że poczujesz się tak, jakbyś oglądał doskonały film akcji.** W trakcie bojów możesz używać kilku różnych szyków wojska, wciągać przeciwnika w zasadzki, a także – co jest już standardem w grach typu RTS – wydawać jednostkom rozkazy i określać, czy mają one stać w miejscu i bronić terenu, czy też atakować przeciwnika, który pojawi się w ich pobliżu. Opcje te ułatwiają grę, bowiem jeśli ustawisz swoje siły w kilku miejscach na planszy, nie musisz kontrolować naraz wszystkich jednostek. Już początkowe misje są dość trudne. Wrogowie dysponują dużymi siłami, a przede wszystkim nie rozpraszają swych jednostek. Zapewne też wielokrotnie zaskoczą cię ich niespodziewane ataki, lub też zasadzki. Uderzają szybko i niespodziewanie, czasami uprawiają prawdziwą partyzantkę. Wystarczy bowiem wysłać mały oddział w niebezpieczne miejsce, a potem na jeden moment stracić go z oczu, aby pozostały po nim tylko kości i porzucona broń.

Wielką rolę w BATTLECRY odgrywają wszelakiego rodzaju zabudowania, niestety, większość z nich już znasz z innych gier typu RTS. Możesz budować najróżniejsze obiekty, np. koszary, zamki, kuźnie i strzelnice dla łuczników, a także odkrywać nowe technologie, które sprawią, że twoje wojska staną się silniejsze, a ty uzyskasz dostęp do nowych technologii. Twój bohater ma również możliwość przejmowania kopalni złota, kryształu i kamieniołomów, a dzięki zapasom surowców rozbudowywać własne miasta i osiedla. Do twojej dyspozycji jest kilka rodzajów wojska, a także oczywiście chłopi, przydatni do budowy domów i umocnień, np. murów i wież obronnych. Możesz także używać magii. **W grze występuje około 80 czarów i kilka różnych szkół czarnoksięskich.**

BATTLECRY z pewnością zdobędzie licznych zwolenników, ale zapewne i kilku przeciwników, przyzwyczajonych do rozstrzyganych turowo WARLORDS. Gra jest na bardzo wysokim poziomie, szkoda jednak, że twórcy nie wpadli na żadne nowe pomysły, które nie występowałyby wcześniej w grach typu RTS. Budowanie budynków, eksploatacja złóż surowców, budowa armii i wysyłanie ich do boju, to motywy występujące w każdej strategii czasu rzeczywistego. Szkoda, że BATTLECRY tak mało się od nich różni.



Ta strona zawiera tylko zapowiedź tej gry, a także demo. Dużo więcej znajdziesz na stronie polskiego dystrybutora

PC | PSX | N64 | DC | A

Warlords: Battlecry

RTS Ze Sławnej Sagi

99 zł | SSI / Play-It! | 1-6 graczy

Min: Pentium 233 MHz, 64 MB RAM;
Zal.: Pentium II, 64 MB RAM akcelerator 3D

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 4

(+) Doskonały klimat gry, liczne nawiązania do cyklu WARLORDS

(–) Typowy RTS z elementami RPG, niestety – na nic więcej nie można liczyć

Ciekawa i pasjonująca rozrywka, ale zabrakło w niej kilku świeżych pomysłów **5**

Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

ENEMY ENGAGED

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę ENEMY ENGAGED! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 5 VII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem i odpowiedzią na pytanie: Czy w EECH można latać śmigłowcem Mi-28?

W najnowszym symulatorze firmy Razorworks możesz zasiąść za sterami dwóch nowoczesnych śmigłowców bojowych: amerykańskiego RAH-66 Commanche i rosyjskiego Ka-52 Hokum

Wystarczy wznieść się nad bazę, a od razu poczujesz potęgę swojego bojowego śmigłowca

Kokpit helikoptera wygląda niezwykle realistycznie. Masz wrażenie, że dotykasz prawdziwego drążka sterowniczego

Po osiągniętym ponad rok temu sukcesie symulatora APACHE–HAVOC zespół programistów z Razorworks postanowił ponownie uszczęśliwić miłośników lotniczych symulacji. Po długim oczekiwaniu w twoje ręce trafił ENEMY ENGAGED: COMANCHE – HOKUM (EECH). Podobnie jak poprzednim razem, nowa gra pozwala zasiąść za sterami aż dwóch nowoczesnych śmigłowców bojowych. **Masz możliwość poznania pierwszego na świecie śmigłowca Stealth – amerykańskiego RAH–66 Comanche oraz najnowszego, dwuwirnikowego rosyjskiego śmigłowca szturmowego Ka–52 Hokum.** Dla przypomnienia – w poprzedniej grze można było pilotować AH–64D Apache Longbow oraz Mi–28n Havoc.

Nowa gra Razorworks przeniesie cię w jeden z trzech niebezpiecznych rejonów świata. Poznasz gorące pustynie Jemenu, wypalone słońcem wzgórza Libanu oraz wyspę Tajwan. Nie wybierasz się tam jednak na wycieczkę krajoznawczą. W miejscach tych doszło do otwartych konfliktów, w które wplątały się dwa supermocarstwa. Stajesz więc do walki jako pilot lotnictwa frontowego Federacji Rosyjskiej lub korpusu powietrznego US Army. Czeka na ciebie wiele różnego rodzaju zadań. Będziesz m. in. prowadził misje rozpoznawcze, niszczył broń pancerną przeciwnika lub eskortował śmigłowce transportowe.

Sercem EECH są trzy kampanie wojenne (po jednej w każdym regionie konfliktu). Zaprojektowano je dynamicznie, co oznacza, że misje bojowe generowane są na bieżąco i odpowiednio do zmieniającej się sytuacji na froncie. Kampanie przedstawione są na mapie uaktualnianej w czasie rzeczywistym. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że EECH symuluje całe pole bitwy, czyli w tym samym czasie, w różnych miejscach konfliktu działa wiele jednostek wykonujących różnorakie zadania. Jednostki lądowe przemieszczają się lub walczą z przeciwnikiem. Okręty ostrzeliwują cele lądowe. Samoloty i śmigłowce transportowe dostarczają zaopatrzenie, a myśliwce wyruszają na patrole. W czasie wykonywania swoich zadań będziesz mógł skorzystać ze wsparcia artylerii i lotnictwa. EECH daje również możliwość

ograniczonego kierowania niektórymi jednostkami. Jeżeli np. w jakimś rejonie walk będziesz potrzebował wsparcia samolotów szturmowych, a znajdą się one w pobliżu, wystarczy, że na mapie zmienisz trasę ich lotu. Oprócz kampani masz jeszcze do wyboru dwie opcje: Skirmish Mission (dynamiczne minikampanie rozgrywające się na ograniczonym terenie) oraz Free Flight. Do pełni szczęścia zabrakło tylko misji treningowych. Zastąpić je można jednak opcją Free Flight.

Autorzy gry dużo uwagi poświęcili realizmowi symulacji. Na pierwszy ogień poszedł model lotu. Śmiało można powiedzieć, że jest on najlepszy od czasu LONGBOW 2. Odwzorowano wszystkie najistotniejsze efekty występujące podczas lotu śmigłowca. Efekt tego jest taki, że po ustawieniu pełnego realizmu lot na wysokości 50 stóp z lekkim bocznym wiatrem to dla niewprawionego pilota trudne wyzwanie. Niestety, (jak we wszystkich innych simach) znowu zapomniano o autorotacji. Kolejnym punktem jest odwzorowanie działania systemów pokładowych. Tutaj również nie można mieć wielu zastrzeżeń. Wszystkie ważne systemy pokładowe zostały doskonale opracowane i działają poprawnie. Brak jednak np. możliwości przekazywania informacji o wykrytych celach pomiędzy skrzydłowymi. Warto dodać, że choć systemy pokładowe nie są tak starannie zrobione jak w LONGBOW 2, to i tak biją na głowę te „koszmarki" z GUNSHIPA. Jedyny problem to brak stopniowania poziomu realizmu systemów pokładowych. Można wybierać tylko pomiędzy Novice a Realistic.

Sztuczna Inteligencja to mocna strona EECH. Przeciwnicy i sojusznicy spisują się na polu walki nadspodziewanie dobrze. Każda godzina gry daje coraz więcej satysfakcji.

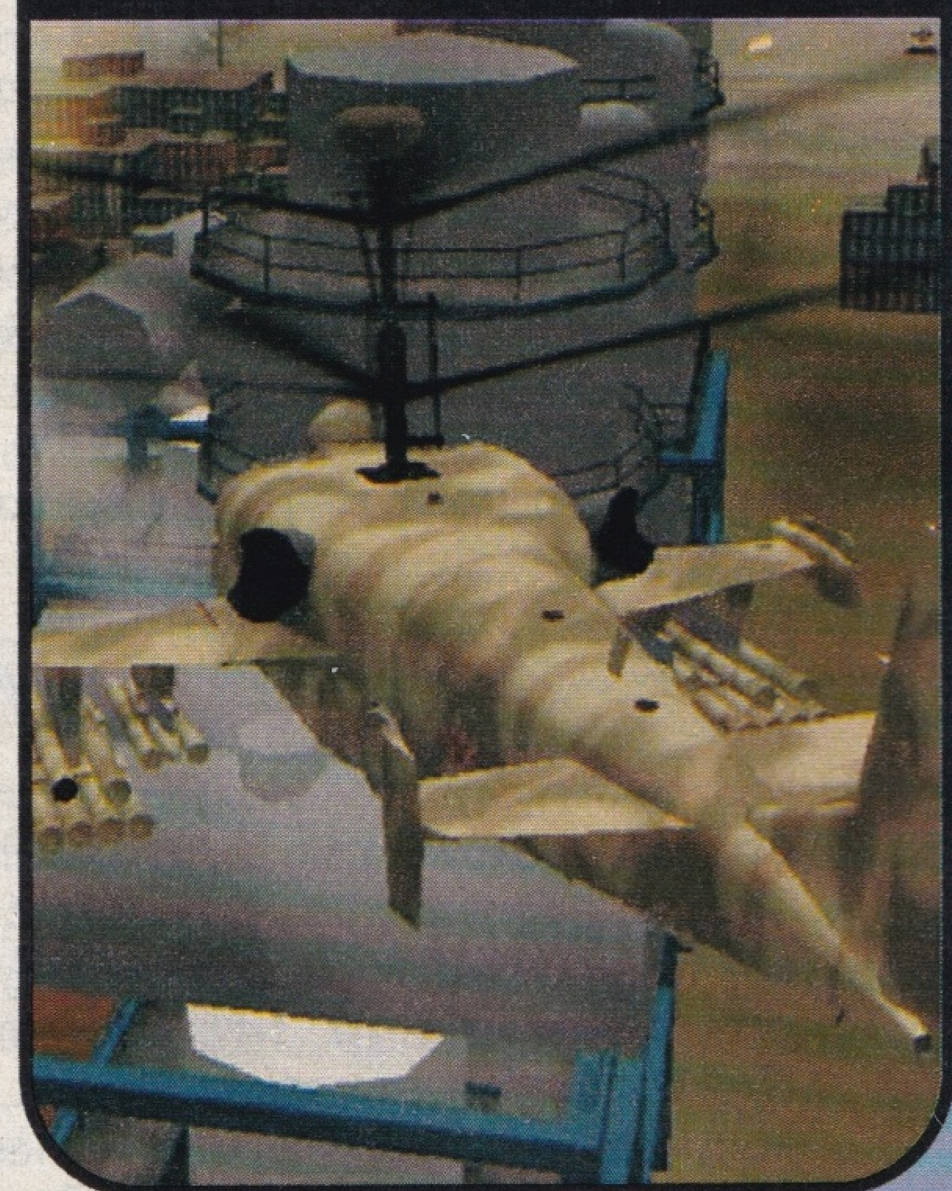
Grafika w EECH to też kawał doskonałej roboty. Choć teren nie jest tak efektowny jak w GUNSHIPIE, jednak kiedy obejrzysz, z jaką pieczołowitością odwzorowano wszystkie pojazdy i obiekty lądowe, odbierze ci mowę. Aby samemu się przekonać, wystarczy obejrzeć screeny. Oprawa dźwiękowa nie budzi już takich emocji, ale również nie można jej wiele zarzucić. Rozmowy pilotów, komunikaty kontrolerów czy chociażby deszcz stukający w osłonę kabiny – nadają grze niesamowitego klimatu. Oprócz gry solowej EECH oferuje również szerokie możliwości gry sieciowej. Zabawę można prowadzić za pośrednictwem protokołu IPX, TCP/IP oraz modemu.

Dla posiadaczy gry APACHE–HAVOC firma Razorworks przygotowała niespodziankę. Obie gry można ze sobą połączyć, co daje możliwość latania 4 śmigłowcami (AH-64, Mi-28, RAH-66, KA-52) w sześciu konfliktach.

COMANCHE–HOKUM to z pewnością najciekawszy i najlepszy symulator śmigłowca tego roku. Pozycja obowiązkowa dla tych, którym podobał się APACHE–HAVOC. Świetnie zaprojektowane dynamiczne kampanie, wymagający model lotu i porażająca grafika to gwarancja doskonałej zabawy.


Ostatnie chwile napięcia przed wyruszeniem na niebezpieczną akcję. Potem nie będzie już odwrotu!


Misje rozgrywają się w trzech regionach świata. Budynki przedstawione są bardzo realistycznie


Na szczęście w trakcie wykonywania misji zawsze możesz liczyć na sojuszników



Strona doskonała pod względem graficznym. Jednak zawiera tylko podstawowe informacje o opisywanej grze


Nowoczesne rakiety to ważna część twojego uzbrojenia. Trafiają zawsze szybko i bardzo dokładnie

PC | PSX | N64 | DC | A

Enemy Engaged
Helikopter Doskonały

129 zł	Empire/ IM Group	1-4 graczy

- Min: Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM; akcelerator 3D
- Zal.: Pentium III 450 MHZ, 64 MB RAM

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

☺ Doskonale opracowane kampanie, świetna grafika

☹ Brak misji treningowych

Wygląda na to, że to najlepszy symulator śmigłowca szturmowego w tym roku — **5**

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora

MOTOCROSS MADNESS 2

Microsoft zdominował rynek wyścigów motocrossowych swoim MOTOCROSS MADNESS. Teraz będziesz miał okazję zagrać w drugą część tej gry

Osoby poszukujące realistycznych do znań rozczarują się. MM2 nie grzeszy specjalnie realistycznym zachowaniem motocykli, jednak w zamian oferuje wiele dobrej zabawy. Twórcom udało się znaleźć kompromis pomiędzy realizmem, a dobrą zabawą. W praktyce oznacza to, że w miarę łatwo jest nauczyć się jeździć i panować nad motocyklem, ale wygranie wyścigu to trudna sprawa. Początkujący zawodnicy nie będą mieli wielkich problemów z przyswojeniem sobie motocrossowych sekretów, ale stale będzie przed nimi jakieś nowe wyzwanie. **Maszyny zachowują się bardzo realistycznie. Trzeba odpowiednio balansować ciałem, aby na przykład docisnąć przednią oś podczas wspinaczki na strome wzniesienie. Skoki natomiast to osobna sprawa.** Aby wykonywać je bezpiecznie, powinieneś przede wszystkim poznać teren. Łatwo bowiem np. wpaść na drzewo. Poza tym, musisz nauczyć się odpowiednio balansować ciałem kierowcy, tak aby pojazd wracał na ziemię w sposób kontrolowany. Wymaga to pewnej praktyki, ale na szczęście programiści RAINBOW STUDIOS nie przesadzili z poziomem trudności. Krzemowi kierowcy nie starają się specjalnie przeszkadzać ci na drodze do zwycięstwa, skoncentrowani są na prowadzeniu motocykla i widać, że daje to niezłe efekty. Na początku po prostu odjeżdżają i zostawiają cię sam na sam z torem. Dopiero gdy nabierzesz więcej doświadczenia, będziesz potrafił trzymać się coraz bliżej nich. Zresztą w większości przypadków trudno mówić o bezpośredniej walce „łokieć w łokieć". Prawie wszystkie konkurencje rozgrywają się w otwartym terenie – nie ma więc barierek oznaczających krawędź toru. Wyjątkiem są wyścigi na halowych torach zamkniętych. Dla potrzeb MOTOCROSS MADNESS 2 stworzył je zawodowy kierowca Stephane Roncada. Są trudne, a miejscami wręcz zdradliwe.

Całkowita swoboda wyboru kierunku jazdy i duża przestrzeń lokacji robi spore wrażenie. Trasy różnią się rodzajem nawierzchni (piaski, błoto, śnieg, skałki) i otoczeniem (dżungla, lasy amerykańskich parków narodowych, ośrodek narciarski, kopalnia). Każda z nich jest rozbudowana

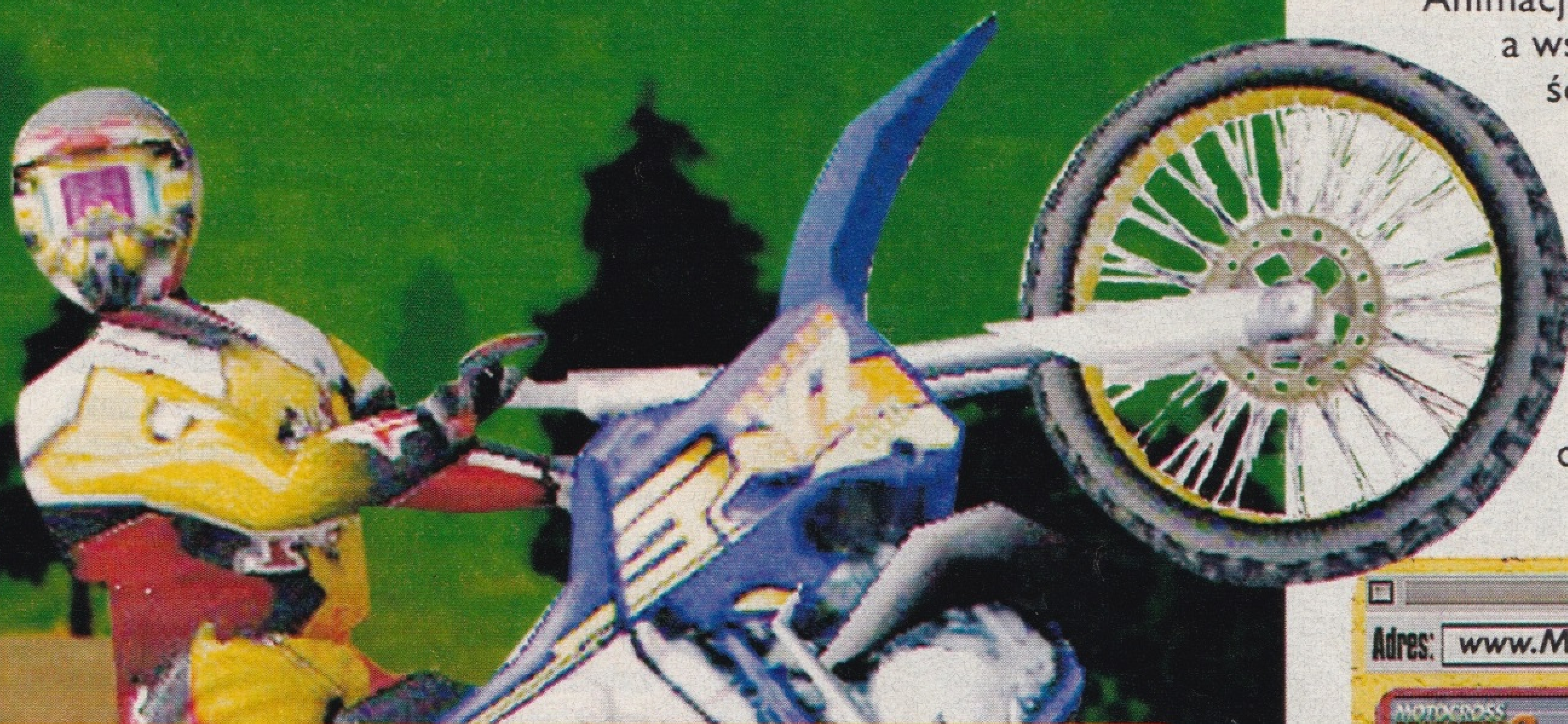


Manetka do oporu i jak najszybciej do mety. Na ostatnich metrach zaczyna się ostra rywalizacja



Wyścigi na śniegu mają jedną przyjemną cechę. Gdy spadniesz, masz duże szanse, że nie połamiesz sobie żeber





i oprócz sporej liczby wzniesień oraz gęstej roślinności zobaczysz tam budynki, a czasem i innych, niebezpiecznych uczestników ruchu.

Motocrossowych emocji możesz doświadczyć na kilka sposobów. Baja to wyścig w otwartym terenie – od bramki do bramki. Opcja Stunts to zdobywanie punktów za akrobacje podczas skoków, z limitem czasu. Wyścigi National to seria startów na zamkniętych torach w naturalnym otoczeniu. Supercross to również starty na torach zamkniętych, ale zbudowanych na stadionach. Na samym końcu jest opcja Pro–Circuit. Wybierając ją, decydujesz się na rozpoczęcie kariery zawodnika. Biorąc udział w kolejnych zawodach, musisz zarobić na nowy motocykl i naprawy używanego oraz lekarza i wszelkie inne opłaty. W trybie multiplayer natomiast można ścigać się dzięki Internetowi, sieci lokalnej lub modemowi.

Firma Microsoft ma też opublikować na swojej stronie internetowej trójwymiarowy edytor torów. Podniesie to atrakcyjność MOTOCROSS MADNESS 2.

Grafika to zdecydowanie mocny punkt MM2. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to olbrzymia przestrzeń i bogate w detale otoczenie. Zaprzęgnięto specjalny algorytm, tzw. „Eco-System ", aby roślinność w sposób możliwie naturalny porastała wzgórza. Modele motocykli i postacie kierowców są bardzo szczegółowe i świetnie animowane. Jak jednak można było się spodziewać, oznacza to wysokie wymagania sprzętowe. Animacje często nie są płynne, a wszystko to w rozdzielczości 640x480. Bez żadnych większych rewelacji.

MOTOCROSS MADNESS 2 to bardzo wciągająca gra. Nawet jeśli z początku jest trudno, to pozwala oderwać się na dłużej od rzeczywistości.



Niektóre tory są naprawdę dziwne. Na przykład ten niezwykły przejazd przez zwyczajną stodołę. Ciekawe, czy miękko jest na sianie?



Oficjalna strona produktu. Stąd już niedługo będziesz mógł ściągnąć trójwymiarowy edytor torów do MM2

PC | PSX | N64 | DC | A

Motocros MAdness 2
Super Motocross

tel.	Microsoft	1-4 graczy

Min: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D
Zal.: Pentium III 300 MhZ, 64 MB

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

Bardzo wysokie wymagania sprzętowe, niezbyt realistyczna gra

Ciekawy klimat, piękne projekty torów i lokacji, duża liczba torów

Ciekawa pozycja dla każdego miłośnika motocrossu, a także dla fanów motocykli

5

Tekst: Leszek „LMK" Kujawski

SOULBRINGER



Krajobrazy w SOULBRINGER są bardzo zróżnicowane. Możesz tu natrafić na góry, lasy, lodowce i olbrzymie ciągi jaskiń

To jeszcze jeden powrót do klasycznego RPG. Jeśli zakochałeś się w BALDUR'S GATE, nie mogłeś spać przez PLANESCAPE TORMENT, to SOULBRINGER, o ile nie ukradnie ci duszy, to na pewno pochłonie sporo twojego czasu

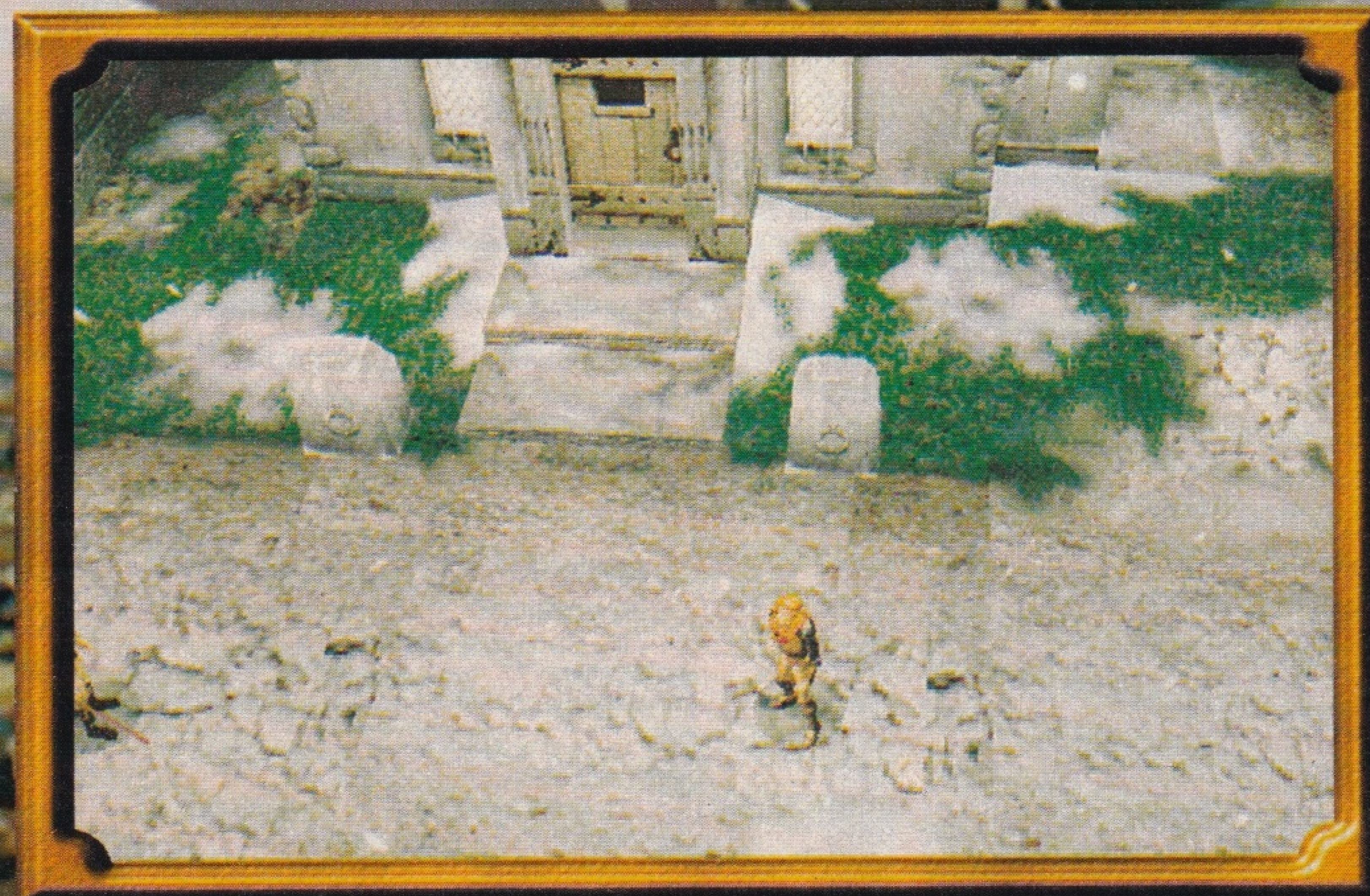
Na pierwszy rzut oka gra nie oferuje niczego nowego. Fabuła bardziej klasyczna być nie mogła, bohater również jest typowym herosem fantasy. Misje i zadania – takie jak we wszystkich komputerowych RPG. A jednak to wszystko pozory. SOULBRINGER wciąga od pierwszego uruchomienia gry. Co jest w nim takiego specjalnego? **Zalet gra ma wiele – przyjemną grafikę, ciekawy i bardzo oryginalny system walki, interesującą magię, rozbudowane plansze, pełne mrocznych lasów, tajemniczych katakumb, skrytych wśród drzew kaplic i ciągnących się pod górami jaskiń.** A do tego wielu Bohaterów Niezależnych, z których każdy ma swoją własną opowieść. Cały ten świat tylko czeka, abyś zgłębił jego tajemnice i zdobył ukryte skarby. W SOULBRINGER od razu wyczuwa się ten specyficzny klimat, właściwy grom fabularnym – mistyczny i awanturniczy zarazem, jak z opowieści „płaszcza i szpady".



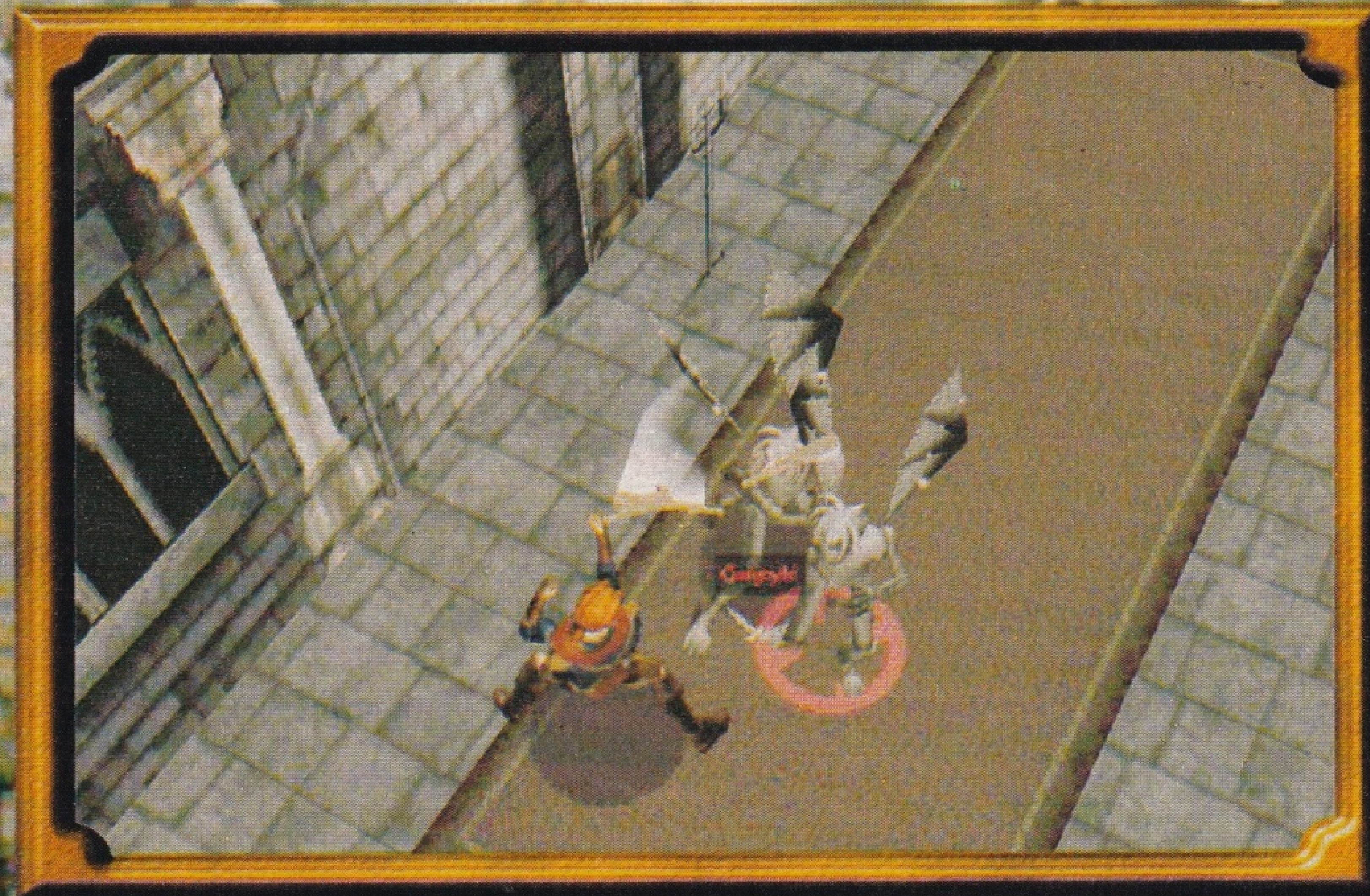
Walka to zdecydowanie najlepsza strona tej gry. Takich pojedynków nie powstydziłby się sam D'artagnan!

Akcja SOULBRINGER toczy się w Rathennie, świecie magii i herosów. Niegdyś pewien śmiałek, Berek Silvermane, stoczył śmiertelną walkę i pokonał pierwszego Czarnoksiężnika. Berek założył też Bractwo Sześciu, grupę największych Bohaterów i Magów. Jednak historia płata figle i to właśnie Sześciu przez przypadek przyzwało do Rathenny demony. Potwory pod wodzą przebiegłego Skorna rozpoczęły podbój świata. Jednak nie należy zapominać, że były to czasy Bohaterów – pojawia się więc człowiek, który posiada dość odwagi, aby wyzwać Skorna i jego sługi na śmiertelny bój. Ów wojownik, Harbinger, szkolony przez długie lata przez trzech najpotężniejszych Czarodziejów, zdołał pokonać Demona. Jednak po bitwie nie powrócił do żywych. Słuch o nim zaginął. Wiele lat upłynęło od tych wydarzeń. Imperia założone przez Czarodziejów zaczęły chylić się ku upadkowi i z czasem legły w gruzach. Teraz mrok znowu spowija świat. Potępieńcy opuszczają swe groby, aby nękać żywych. Bandyci czają się w lasach, a potwory i wampiry napadają na ludzkie miasta.

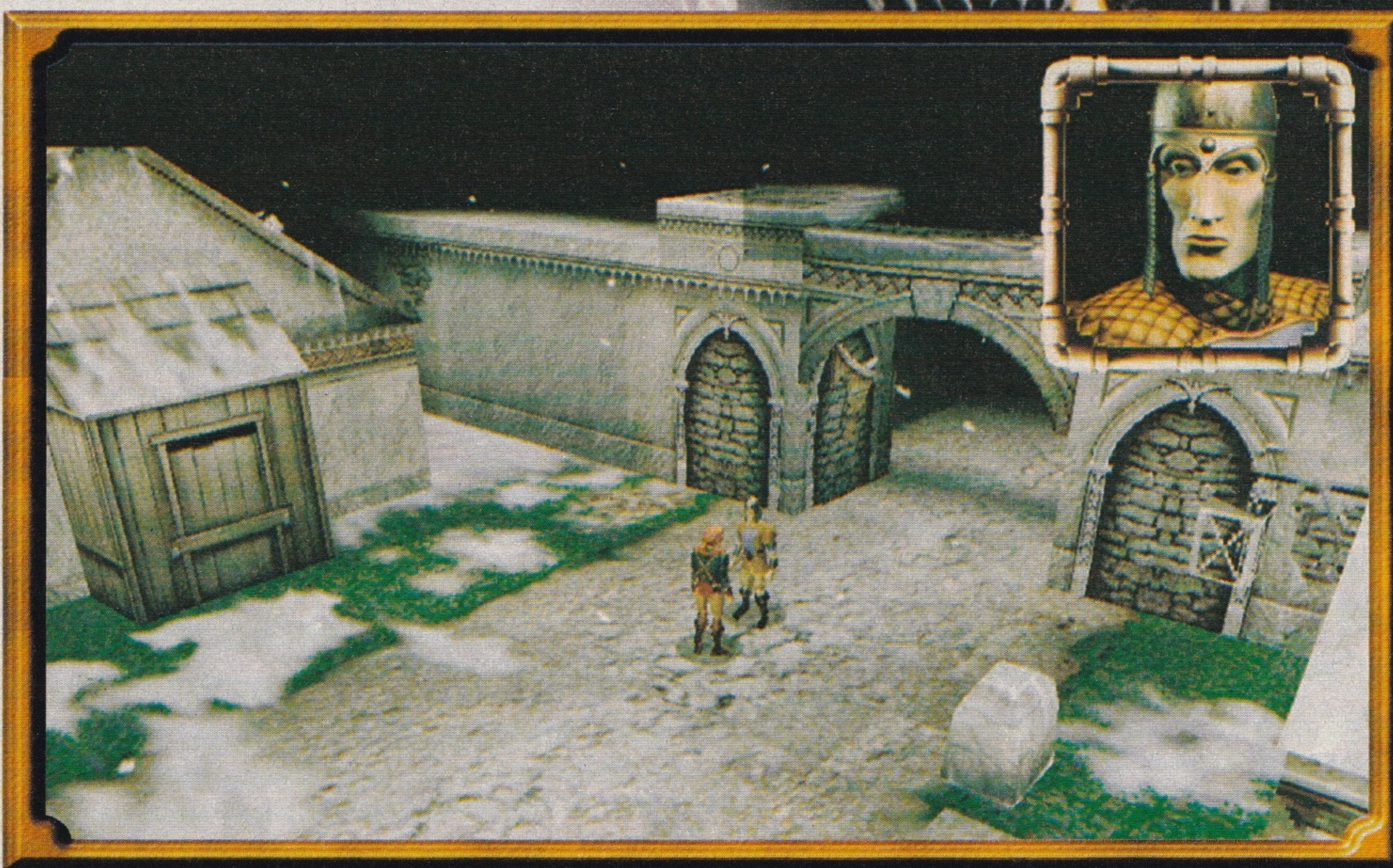
Twój bohater na początku jest zwykłym młodzieńcem, który szuka swojego wuja i tylko splot wypadków rzuca go w wir niesamowitych przygód. Postać opisują następują-



Kamerę można ustawić w dowolnej pozycji, można ją oddalać, przybliżać, obracać i zmieniać kąt ustawienia



Sposób obsługiwania gry przypomina nieco DIABLO i BALDURS GATE, ale wprowadzono w nim kilka dodatkowych możliwości





Jak na dobrą RPG przystało, w SOULBRINGER nie mogło zabraknąć podziemi, katakumb i lochów

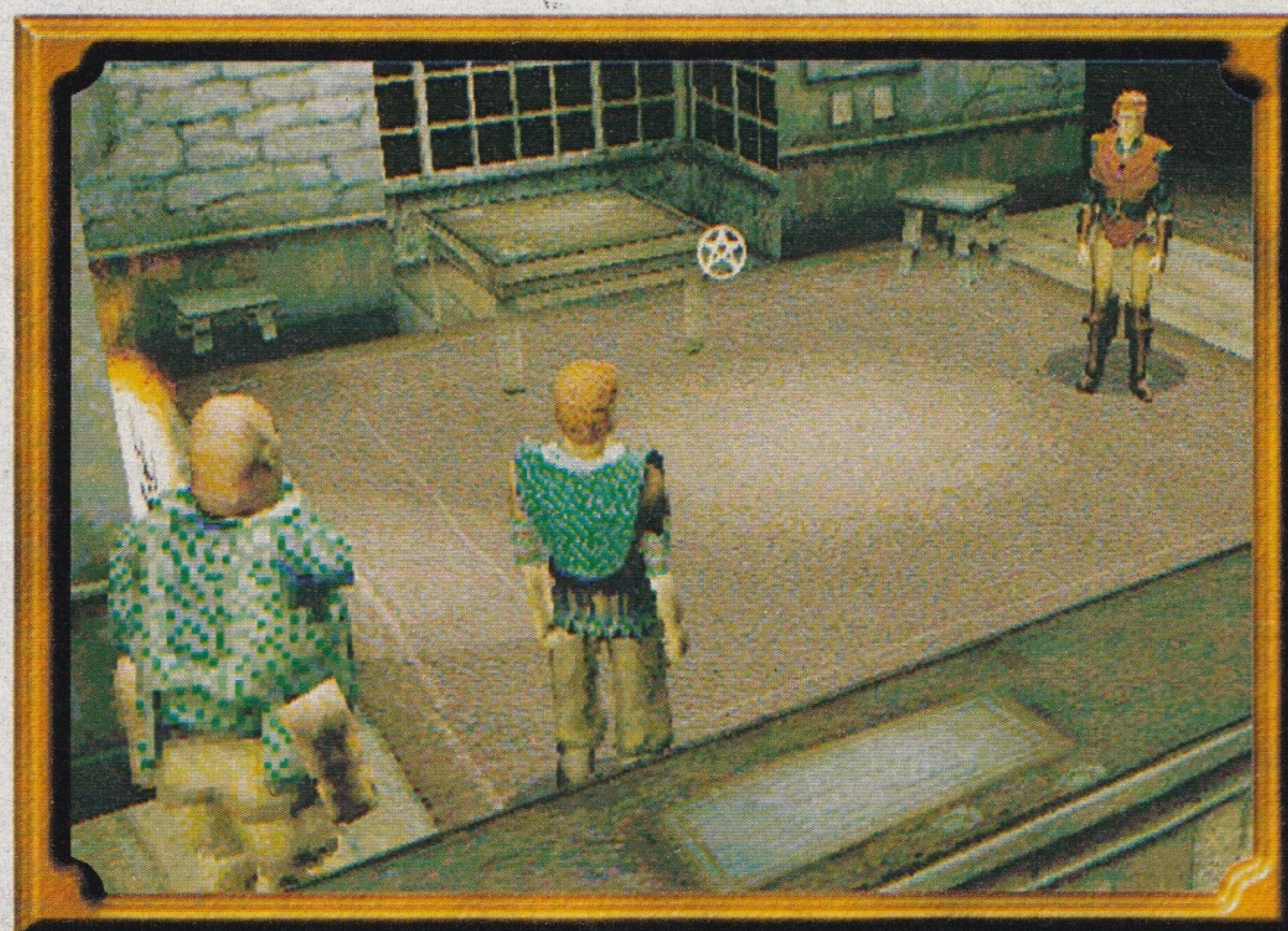
Strażnicy to na ogół przyzwoici ludzie i źródło wielu pożytecznych informacji. Oczywiście czasami też mogą mieć zły humor, a wtedy... użyj innych argumentów

ce cechy: Siła, Szybkość, Zdrowie i Magia. Jak to w grach fabularnych bywa, będą się one z czasem zmieniać. Oczywiście od ciebie zależy, jaką drogą podążysz. Możesz zwiększyć swoją Siłę i Szybkość, aby stać się świetnym wojownikiem albo Magię, by móc uchodzić za czarodzieja.

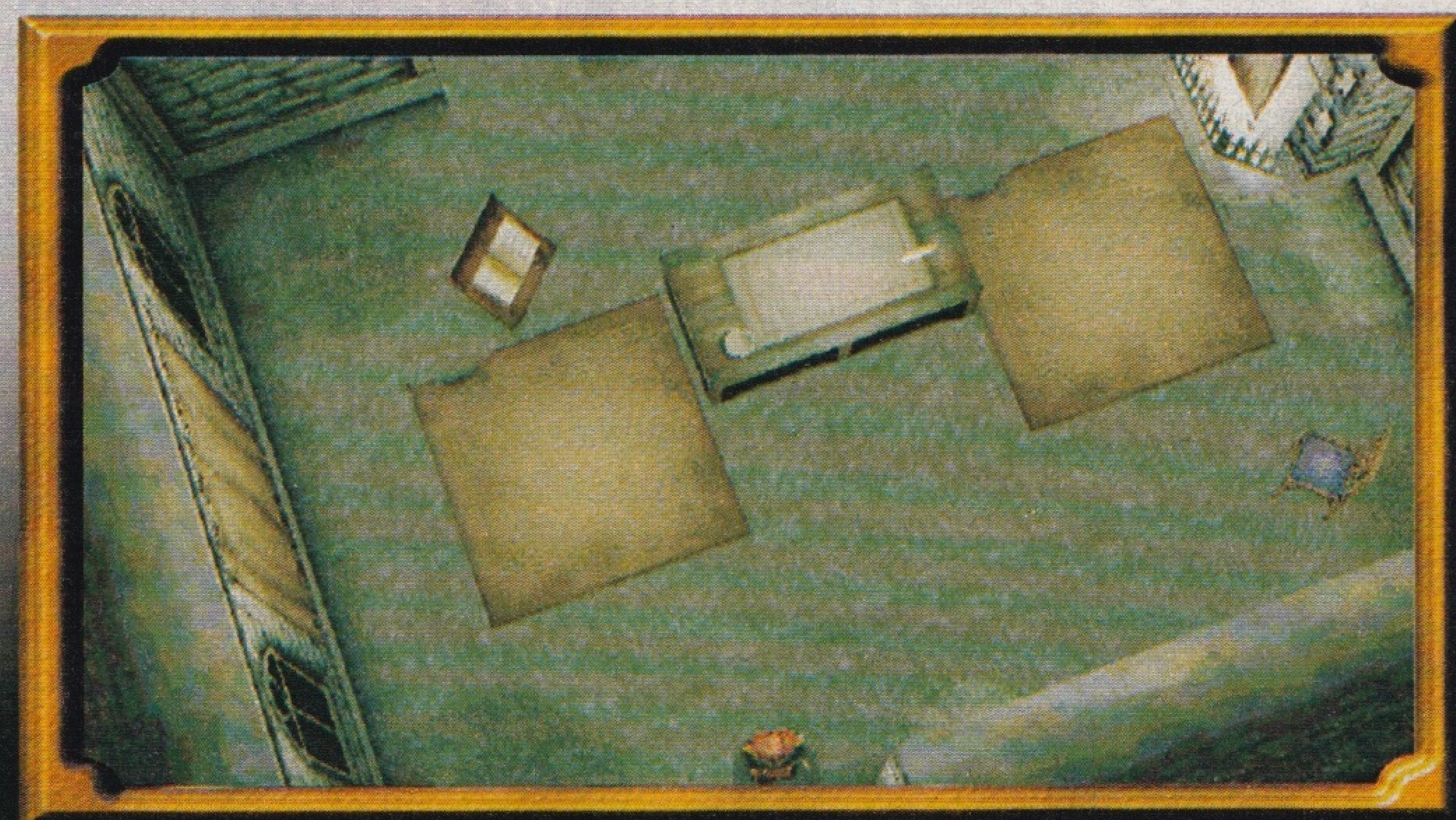
Zdecydowanie najmocniejszą stroną SOULBRINGER jest system walki. To już nie bezmyślne klikanie na przeciwników, jak w DIABLO czy BALDURS GATE. Tutaj wskazujesz wroga, z którym chcesz walczyć, a jak będzie wyglądał twój popis władania mieczem, zależy tylko od ciebie. Każdą bronią można wykonać pięć rodzajów ciosów. Na początku rozgrywki znasz tylko podstawowe pchnięcia, z czasem możesz nauczyć się nowych. Twórcy SOULBRINGERA stworzyli również oryginalny system walki o nazwie Seculorum. Jak wiadomo, energia magiczna składa się z sił żywiołów – tutaj jest ich pięć: Woda, Powietrze, Ziemia, Ogień i Duch. Jeśli pobierasz jedną z tych mocy, aby uzyskać zaklęcie, siła żywiołu rośnie i wypiera pozostałe. Tak więc możesz albo specjalizować się w określonej magii (np. Powietrza) albo korzystać ze wszystkich żywiołów po równo.

Świat Rathenny jest ogromny. Już na początku rozgrywki odkrywasz rozległe góry, doliny i lasy. Zamieszkuje je mnóstwo ludzi i potworów, a każde z nich ma swoją własną historię. Co miłe, wszyscy Bohaterowie Niezależni mówią swoimi głosami. To znaczy, że wszystkie dialogi są czytane przez aktorów – od początku do końca – a nie tak, jak to miało miejsce w PLANESCAPE TORMENT, gdzie „gwiazdor" tylko mówił „Dzień dobry", a resztę tekstu trzeba było doczytać. Odkrywanie Rathenny to niesamowita przygoda w pełnej trójwymiarowej grafice. To ty sterujesz tu ruchem kamery. Możesz obserwować świat z góry i albo pod kątem, z boku. Możesz widzieć swojego bohatera z przodu lub z tyłu – jak wolisz. Zadbano także o szczegóły. I tak na przykład zbiegłego bandytę możesz wytropić dzięki śladom stóp, które zostają na śniegu.

SOULBRINGER nie jest taką rewolucją dla RPG, jak BALDURS GATE, ale z pewnością znajdzie duże uznanie wśród miłośników tego gatunku.



Karczma to oczywiście najlepsze miejsce na spotkania, zasięgnięcie języka i... małą zadymkę. Z tym ostatnim trzeba uważać



W grze przedstawiono także wnętrza wszystkich budynków, gospód, zamków, do których może wejść bohater SOULBRINGERA



Postacie przeciwników są bardzo starannie dopracowane. Podobnie jak ruchy walczących postaci

Adres: www.soulbringer-game.com

Bardzo piękna strona poświęcona opisywanej grze. Niestety, masz małe szanse aby wejść na któryś z linków

PC | PSX | N64 | DC | A

Soulbringer
Klasyczne RPG w Nowym Wydaniu

tel.	Interplay / CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, akcelerator 3D
Zal.: Pentium II, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

+ Ciekawy i widowiskowy system walki
– Wysoki stopień trudności, zabrakło oryginalnego pomysłu na świat gry

Powrót do klasycznego RPG, na szczęście dzięki grafice 3D jest to ciekawa gra

5

Tekst: Maciej Jurewicz

ARCATERA
The Dark Brotherhood



Arcatera wyróżnia się piękną, kolorową grafiką

Czyżby nadchodził renesans komputerowych gier fabularnych? Wszystko na to wskazuje. Czekamy na BALDURS GATE II, ICEWIND DALE, DIABLO II, LEGENDS OF MIGHT & MAGIC, a tymczasem niespodziewanie pojawiają się gry łączące rozwiązania stare i dobrze znane zupełnie dla tego gatunku nowymi. Przykładem takiej gry jest właśnie ARCATERA

Postacie bohaterów zostały starannie opracowane

ARCATERA powstawała przez dwanaście lat. Dlaczego tak długo? Otóż masz tu do czynienia z grą komputerową będącą rozwinięciem klasycznej, książkowej RPG. Przez lata jej twórcy rozbudowywali świat gry, zapełniali go potworami oraz demonami i pisali jego historię. **ARCATERA to gigantyczne uniwersum, w wielu miejscach podobne do innych krain fantasy, a w innych znacznie się od nich różniące.** Na czym polegają owe różnice? Po pierwsze, ARCATERA jako program jest czymś pomiędzy grą przygodową (jak BLADE RUNNER), a RPG (jak choćby pozycje z serii MIGHT&MAGIC). Po drugie, twórcy gry duży nacisk położyli na wygląd i klimat świata. I tak, po raz pierwszy w historii tego gatunku otrzymujesz grę fantasy, która rozgrywa się w świecie faktycznie przypominającym Średniowiecze. Nie ma tu barów, pubów i saloonów, znanych z amerykańskich produkcji. Masz za to brudne miasta, podmokłe drogi, ciemne, rozległe puszcze i zniszczone klasztory. Dbałość o szczegóły nie powinna dziwić. **Wszak grę stworzyli Niemcy, którzy o Średniowieczu z pewnością wiedzą dużo więcej niż koledzy z USA.**

ARCATERA łączy elementy gier RPG oraz przygodówek i to właśnie z nich zaczerpnięto sposób prezentacji świata i poruszania się po nim. Wszystkie krainy zostały podzielone na poszczególne lokacje, takie trójwymiarowe pocztówki. Swoją drużynę przesuwasz z jednego miejsca na drugie, a dalej wskazujesz miejsce, do którego mają dojść. Jednak to wszystko jest podane „w sosie" Role Playing Games. A zatem masz do dyspozycji różne profesje. Są to: Awanturnik, Złodziej, Mnich i Czarownik. Ponadto wszystkie postacie mogą się rozwijać, zdobywać nowe umiejętności i zwiększać atrybuty. Do tego dochodzi walka uwzględniająca taktykę całej drużyny, rozbudowana magia, różnorodny ekwipunek, czyli zbroje, broń, eliksiry i magiczne przedmioty, w które możesz (a raczej musisz) wyposażyć bohaterów. Oczywiście ARCATERĘ zamieszkują nie tylko potwory. Na swojej drodze spotkasz wielu ludzi, od prostych wieśniaków do Kapłanów, Cza-



Jak to mówią, nic tak akcji nie ożywia, jak parę trupów!

rowników i Książąt. Kiedy rozmawiasz z jakąś osobą, możesz się jej dokładnie przyjrzeć i dowiedzieć się, jakie ma usposobienie i czy posiada zbroję lub jakąś broń.

Do zalet gry można też zaliczyć całkiem ładną grafikę (oczywiście jeśli ktoś lubi ten sposób przedstawiania świata), niesamowitą, monumentalną muzykę, rozbudowany świat i nieliniowość scenariusza. Tutaj każdy z bohaterów zaczyna swoje przygody w inny sposób. A każde zadanie możesz wykonać na różne sposoby. Klucz, będący w posiadaniu starego Mnicha, możesz zdobyć po umiejętnym przeprowadzeniu z nim rozmowy. Równie dobrze możesz staruszka okraść (oczywiście to nieładnie), albo go zamordować i ograbić (to jeszcze bardziej nieładnie). Kiedy trafiasz na zamknięte drzwi, a nie masz do nich klucza (bo ma go Mnich), to możesz równie dobrze posłużyć się wytrychami albo... mocno w nie kopnąć. **Równie ciekawie rozwiązano kontakty z Bohaterami Niezależnymi. Nie zdziw się, jeśli przyjdziesz do karczmy i nie zastaniesz tam oberżysty. „Przecież jeszcze wczoraj tu był!".** Tak, ale to było wczoraj, a dzisiaj karczmarz jest na targu i robi zakupy. No właśnie, w ARCATERZE Bohaterowie Niezależni nie będą stać w miejscu i czekać, aż do nich podejdziesz i zagaisz rozmowę. Oni też mają swoje życie, swoje troski i problemy. Jak w telenoweli – chciałoby się rzec.

Wady ARCATERA zasadniczo ma dwie. Nie najlepszy interfejs, który potrafi być czasami nieco frustrujący. Wyobraź sobie, że trzymasz w ręku eliksir i zastanawiasz się, co tu trzeba nacisnąć, aby go wypić. A takich sytuacji jest w ARCATERZE niestety wiele. O dużo za wiele. **Niska interaktywność ze światem to kolejna słaba strona programu. Trzeba klikać na każdy element otoczenia, aby czegoś przypadkiem nie przegapić.** I jeszcze jedno. Tym razem to wada większości przygodówek. Jesteś ograniczony do widoku z jednej, nieruchomej kamery. Kiedy twój bohater wejdzie za jakąś przeszkodę, jak drzewo czy skała, nie możesz obrócić widoku i możesz się tylko domyślać, co się tam dzieje. Gorzej, jeśli dochodzi do walki. Wtedy możesz stracić z oczu swojego bohatera tylko na chwilę... i już po nim.

ARCATERA to tak specyficzna gra, że może równie dobrze okazać się wielką wpadką, albo zjednać sobie zarówno miłośników gier fabularnych, i przygodówek.



Drużyna w komplecie. Teraz nie straszny jest żaden potwór. No, prawie...



Podróż przez puszczę to nie majówka. Chociaż trzeba przyznać, że jest tu ładniej niż na pustkowiach







Krajobraz nie wygląda zbyt zachęcająco. Pustkowia ciągną się po horyzont i z pewnością zamieszkane są przez jakieś paskudne stwory





HOGS of WAR

Można powiedzieć, że to świńska gra. Chodzi w niej o to, aby podkładać przeciwnikowi świnię i zachowywać się jak prosię. W HOGS OF WAR wcielasz się w dowódcę oddziału złożonego z tych sympatycznych zwierzątek

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy SONY Poland możecie wygrać 3 superwersje przeboju MEDIEVIL 2! W środku znajdziecie specjalną średniowieczną księgę i oczywiście grę. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 5 VII 2000 przyślą na adres redakcji kartki pocztowe z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywa główny bohater gry MEDIEVIL 2?

Cały kontynent Saustralasii rozdarty jest przez konflikt. Dochodzi do rewolty świń. Wszystkie narody zaczynają się zbroić. Ty zaś musisz objąć dowództwo nad oddziałem świeżo upieczonych żołnierzy (może to określenie nie na miejscu, kiedy mówimy o świniach). **HOGS OF WAR jest turową grą strategiczną, przypominającą nieco stare, dobre WORMS w grafice trójwymiarowej.** Jak wygląda rozgrywka? Każdą misję rozpoczynasz z trzy – lub sześcioosobową drużyną żołnierzy. W danej chwili możesz prowadzić tylko jednego z nich. Kiedy ty wykonasz ruch, kolej na twojego przeciwnika. Następnie przechodzisz do kolejnego żołdaka, itd. **Co ciekawe, wprowadzono limit czasowy. Za każdym razem masz dziewięćdziesiąt sekund na poprowadzenie żołnierza na dogodną pozycję i oddanie strzału.** Jeśli wolisz bardziej wymagającą grę, to w trybie dla dwóch osób można ten limit zmniejszyć. Świńscy żołnierze na początku są szeregowcami uzbrojonymi w podstawową broń – a więc każdy z nich ma do dyspozycji bagnet, jednostrzałowy karabin i trzy granaty. Z czasem twoje wiarusy będą awansować na wyższe stopnie. I tak, jeśli posiadasz wystarczającą liczbę punktów, możesz wyszkolić szeregowego na sapera, zwiadowcę, strzelca wyborowego, lub medyka. Doświadczeni żołnierze otrzymują dodatkowe punkty życia i specjalne umiejętności, jak chociażby ukrywanie się, a także lepszy ekwipunek. Karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet czy granaty gazowe są dużo bardziej efektywne niż zwykła strzelba.



Granaty to bardzo niebezpieczna broń. Również dla rzucającego ją żołnierza

Walka w HOGS OF WAR nie jest prosta. W przypadku karabinu masz do dyspozycji celownik optyczny, który znacznie ułatwia namierzenie przeciwnika. Ale z granatami i bronią ciężką nie jest tak łatwo. Jeśli chodzi o misje, to nie ma tu miejsca na różnorodność. Chodzi po prostu o wy eliminowanie przeciwników. W Wielkiej Wojnie Prosiaków uczestniczy sześć stron. Są to między innymi: Kulasy Tommiego, Czosnkowi Żołdacy, Świnie Wuja Wędzonki, czy Piggystroika. Jednak już na pierwszy rzut oka widać, że tak naprawdę chodzi o Brytyjczyków, Francuzów, Amerykanów, Bolszewików, Japończyków i Niemców.

Dużą zaletą HOGS OF WAR jest niesamowita dawka humoru. Odniesienia do świń i ich przysmaków przewijają się przez całą grę. Żarty ukrywają się w nazwach geograficznych, imionach bohaterów i kwestiach wypowiadanych przez żołnierzy. Grafika jest – powiedzmy – w porządku. Natomiast muzyka nawiązująca do piosenek Monty Pythona świetnie oddaje specyficzny klimat HOGS OF WAR pełen świńskich żartów.



Wojna jest okrutna, ale jeśli ty nie zabijesz świni – świnia zabije ciebie

PC	**PSX**	N64	DC	A

Hogs of War
Świńska Wojna

199 zł	SONY Poland	1-2 graczy

- Wykorzystuje Memory Card

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

☺ Bardzo pomysłowa gra. Zawiera bardzo dużo humoru

☹ Walka rozgrywa się bardzo powoli

Świńska wojna jest zabawna i wymaga znajomości świńskiej taktyki. Uwaga na knury! **5**



Jedną z najskuteczniejszych broni jest zwykły karabin. Dzięki zamontowanej lunecie celowanie jest dużo łatwiejsze



Żadna świnia – nawet największy bohater – nie przetrzyma ataku rakiety ziemia-świnia wyposażonej w potężny ładunek wybuchowy

Tekst: Maciej Jurewicz

AZTEC

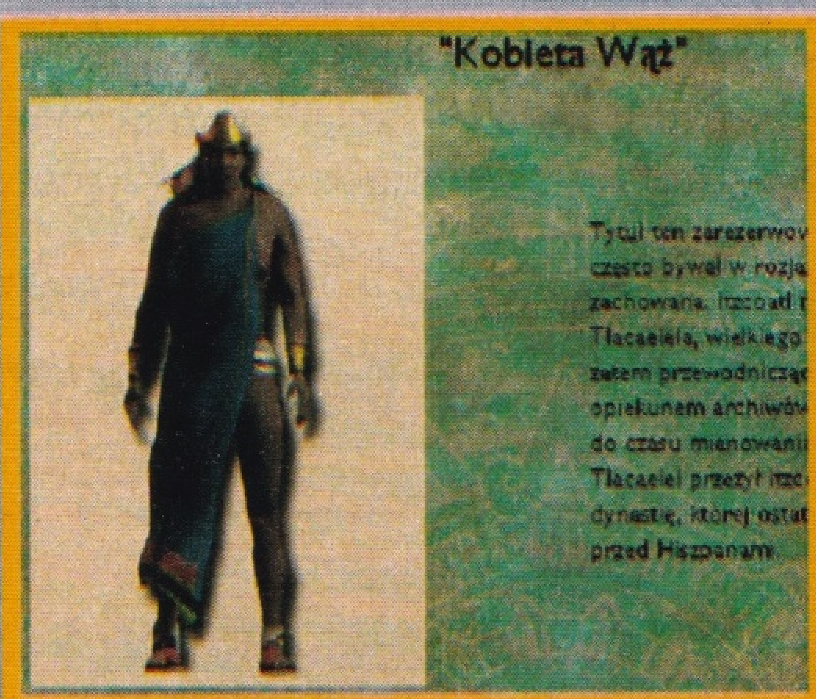


WERSJA POLSKA

Gra AZTEK przenosi cię do XVI-wiecznego Meksyku. Pozwoli ci się wcielić w postać młodego myśliwego imieniem Mały Wąż



Kto by pomyślał, że ci Indianie tak dobrze mówią po polsku. No proszę!



Teraz będziesz mógł dowiedzeć się wielu rzeczy o życiu Azteków

Aztek to klasyczna gra przygodowa. Podczas swojej podróży spotkasz wiele postaci, z którymi będziesz musiał porozmawiać. Natrafisz na wiele zadań do wykonania i zagadek do odgadnięcia. Główny element gry, czyli misje i układanki, są tutaj bardzo różnorodne. **W jednym miejscu należy wcielić się w rolę indiańskiego rzemieślnika i wykonać pierzastą tarczę, kiedy indziej zagrać w... piłkę.** Aztek nie zachwyca grafiką ani interakcją ze światem. Ma inną zaletę. Jest to nie tylko gra, to także obszerna encyklopedia multimedialna. Oprócz zabawy program oferuje także wiele wiadomości ze świata przedkolumbijskich Indian. Można poznać ich kulturę, muzykę, sztukę, wierzenia i architekturę. I tu należy wyznać całą prawdę. Aztek to przede wszystkim niesamowita kopalnia wiedzy, a nie gra. Oczywiście program zapewnia sfabularyzową rozrywkę, ale poziom jej skomplikowania klasyfikuje ten produkt jako zabawę raczej dla dzieci. Dużym minusem Azteka jest także grafika. Choć ładna, jest to bardziej kolekcja statycznych obrazków. Poruszanie się po świecie to po prostu przeskakiwanie z miejsca na miejsce. Interakcja z bohaterami jest prawie żadna. Wszyscy stoją sztywno i czekają na twój ruch. Jakby na otarcie łez wszystko to zostało okraszone paroma krótkimi animacjami filmowymi, które pojawiają się w kluczowych momentach. Przyznasz jednak, że w dzisiejszych czasach to za mało jak na dobrą grę.

Jeśli chodzi o polską wersję programu, to została ona wykonana przyzwoicie, ale nie ustrzeżono się kilku błędów. Tym razem nie są to potknięcia tłumaczy, ale aktorów, którzy udzielili swoich głosów. Teksty czytane są w sposób beznamiętny – delikatnie mówiąc. Ale jeżeli tobie to nie przeszkadza, to możesz śmiało się bawić. Tłumaczenie jest wykonane dobrze i wszystko w grze zostało starannie opisane, więc nie powinieneś mieć najmniejszych problemów podczas zabawy.



PC	PSX	N64	DC	PL

Aztec
Historyczna Przygodówka/Encyklopedia Multimedialna

69 zł	Cryo / CD Projekt	1 gracz

- Min: Pentium 166 MHz, 32 MB
- Zal: Pentium 233 MHz, 64 MB

Grafika 3 | Dźwięk 4 | Frajda 3

☺ Świetna encyklopedia opisująca życie i obyczaje pradawnych Azteców

☹ Niezbyt wciągająca fabuła, słaba interaktywność gry

Aztec to prosta i przyjemna gra przede wszystkim dla młodszej części graczy — **3**

WEHIKUŁ CZASU

WERSJA POLSKA

Czy marzyłeś kiedykolwiek o podróży w czasie? Jeśli tak, to właśnie masz możliwość zobaczyć, jak wygląda świat w roku 800 000!!!



Twój wehikuł zniknął! Jak teraz wrócisz do starej, dobrej Anglii?

Poza tytułem WEHIKUŁ CZASU nie ma wiele wspólnego z powieścią H. G. Wellsa. Jest co prawda maszyna do podróży w czasie i naukowiec–awanturnik, ale fabuła gry to już oryginalne dzieło twórców z Cryo. **Główny bohater trafia do dziwnego miasta, zagubionego gdzieś pośród piasków pustyni. Odnajduje świat, w którym ludzie nie umierają, a po dniu nie nastaje noc.** Wszyscy tam żyją na łasce Kronosa, Boga Czasu, który wysyła na Ziemię burze o dziwnych właściwościach – odbierają ludziom wspomnienia. W wyniku takiego sztormu czasu bohater ponownie staje się dzieckiem. W tej postaci musi odnaleźć tajemniczy klasztor, którego mieszkańcy mogą pomóc mu w powrocie do bezpiecznej, XIX–wiecznej Anglii. Po drodze okazuje się, że Wels ma pewien dar – jest czarodziejem czasu, długo oczekiwanym Wybrańcem.

Spod oryginalnego na pozór pomysłu szybko wyłażą uproszczenia i schematy z gier przygodowych. Twój bohater zostaje obdarzony niezwykłą magią czasu – chronomancją. Na początku dostajesz trzy zaklęcia – magiczny pocisk, niewidzialność i leczenie ran. Szybko też otrzymujesz pierwsze zadanie: odszukać pradawny relikt. Cóż, musisz przyznać, że mało to wszystko odkrywcze. Grafika natomiast jest olśniewająca. Prezentacja świata została naprawdę starannie zaprojektowana, a sposób przedstawienia akcji przypomina film. Kamery nie są statyczne, ale podążają za postaciami. Niesamowite wrażenie robi również zespół ONB. Spolszczenie programu zostało wykonane na dobrym poziomie. Powtarza się jednak pewien błąd: lekceważące podejście aktorów do wykonywanej pracy. Część z nich stara się oddać emocje bohaterów, zagrać ich tak, aby byli przekonywujący. **Ale niestety, nie wszyscy. I znowu pojawiają się kwestie wygłaszane beznamiętnym głosem, które w oryginale brzmiały zupełnie inaczej!**



Na szczęście ludzie z roku 800 000 znają język Reja i Kochanowskiego

PC	PSX	N64	DC	PL

Wehikuł Czasu
Ponadczasowa Przygodówka

79 zł	Cryo / CD Projekt	1 gracz

- Min: Pentium II 233 MHz, 32 MB
- Zal: Pentium II 300 MHz, 64 MB, akcel. 3D

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 3

☺ Doskonała grafika, piękny dźwięk

☹ Kolejna klasyczna przygodówka, mało wciągająca fabuła

Jest to klasyczna przygodówka, która z prozą Wellsa nie ma wiele wspólnego — **4**

DESTRUCTION DERBY RAW

Właśnie rozbiłeś kolejny samochód! Zabawa była przednia, ale co powiedzą na to rodzice? Teoretycznie powinni być dumni – w końcu wygrałeś kolejne Destruction Derby. Jednak z rodzicami różnie bywa...

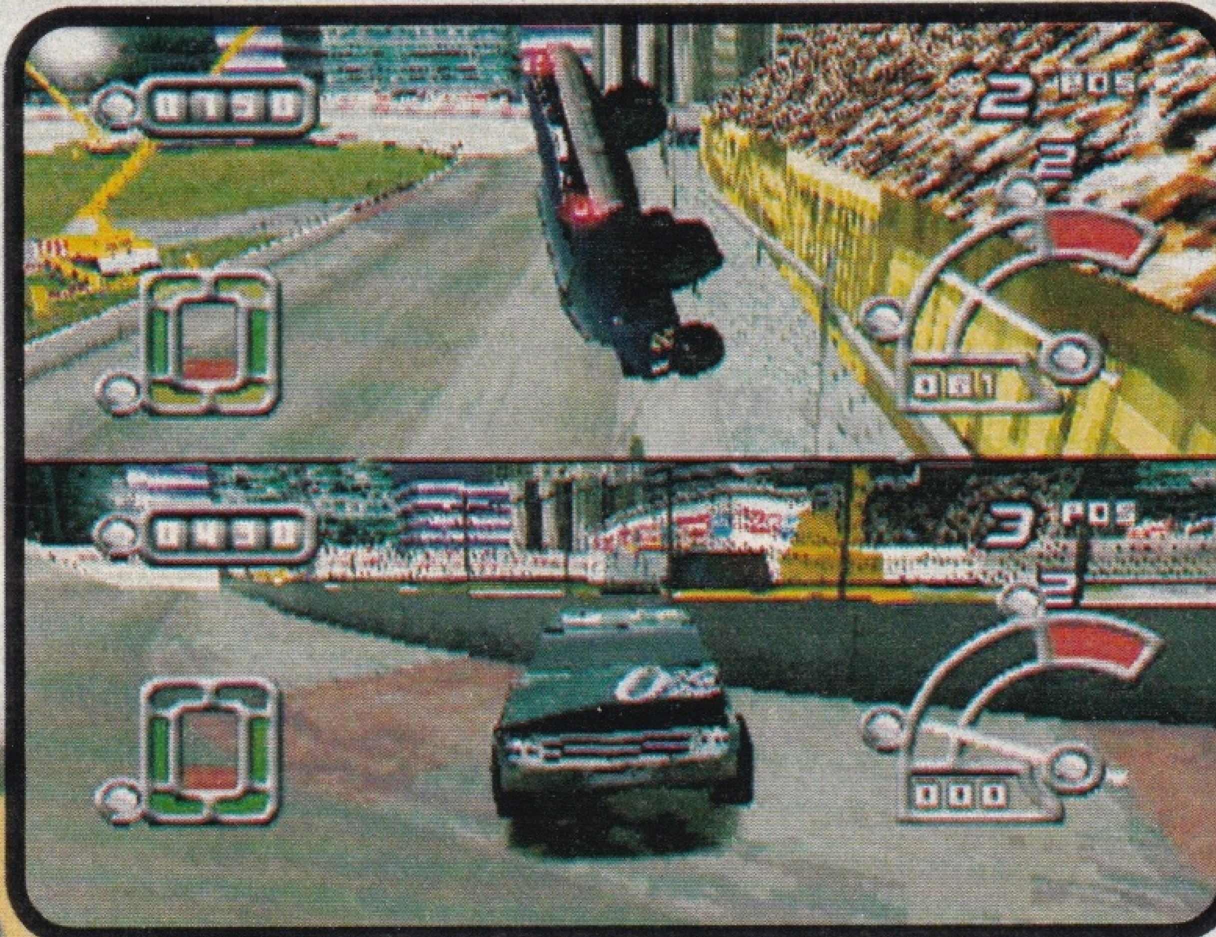
Wyścigi, w których można, a nawet wręcz trzeba niszczyć samochody rywali, są niezwykle popularne w USA. **U nas na razie nie zdobyły zbyt wielu fanów, ale nic nie stoi na przeszkodzie w zostaniu jednym z zawodników startujących w takich komputerowych rajdach.**

Swoją klasę możesz udowodnić w kilku typach konkurencji. W tradycyjnych wyścigach punkty zdobywasz zarówno za zajęcie wysokich miejsc, jak i za uszkodzenie samochodów innych kierowców oraz wymuszenie na nich akrobacji, np. tzw. dachowania. Zaliczenie każdego toru wymaga zebrania określonej liczby punktów i jedynie na pierwszych trasach wystarczy zająć pierwsze miejsce. Zrobienie minimum punktowego w trudniejszych rajdach wymaga uszkodzenia kilku przeciwników. Same tory, których jest do przejechania ponad 20, są bardzo zróżnicowane. Nie zabraknie więc ani ostrych zakrętów, ani długich prostych, ani nawet skoczni.

Zamiast po prostu uczestniczyć w kolejnych wyścigach możesz także rozpocząć karierę zawodowca. Otrzymujesz wtedy na początek nieco pieniędzy, za które musisz kupić pierwszy samochód. Dalszą gotówkę dostajesz w zależności od zdobytych w wyścigach punktów. Jednak w odróżnieniu od zwyczajnych wyścigów, gdzie przed każdym rajdem dostajesz nowy samochód, tutaj musisz sam dbać o naprawy wozu. Jeśli zabraknie ci pieniędzy na remont maszyny przed kolejnym wyścigiem, to zakończysz karierę. Z kolei kiedy zarobisz większą kwotę, możesz przeznaczyć ją na poprawienie osiągów swojego wozu, np. przyśpieszenia lub zwrotności. Możesz także kupić nowy samochód – w sumie możesz mieć aż sześć różnych aut.

Oczywiście w DDR istnieje możliwość zabawy w kilka osób. Właśnie w tym celu zaprojektowano specjalne odmiany wyścigów, zwiększające atrakcyjność zabawy. W Assault startujesz na bardzo krótkich, kolistych torach, dzięki czemu znacznie łatwiej jest o kolizje i wywrotki. W Destruction Derby samochody umieszczane są na arenie, a twoim zadaniem jest zdobycie jak najwięcej punktów – to, że pozostaniesz ostatnim kierowcą ze sprawnym samochodem, wcale nie oznacza, że wygrałeś. DDR występuje w kilku odmianach, np. na dachu wieżowca lub z bombą, którą trzeba podrzucić rywalowi.

Niewątpliwą zaletą tej gry jest duży realizm prowadzenia auta. Wyraźnie czuje się różnicę pomiędzy nowym i zniszczonym wozem, czy osobowym i pick–upem. Dodatkową zaletą jest możliwość zabawy aż czterech osób jednocześnie. W tak licznym gronie „wyścigi" są znacznie bardziej emocjonujące i wciągające.



Zabawa w kilka osób dostarcza dodatkowych atrakcji – widać, jakie ewolucje wykonuje dobrze uderzony wóz rywala

PC | **PSX** | N64 | DC | A

Destruction Derby Raw
Zdemolowane Wyścigi

199 zł | Psygnosis / Sony | 1-4 graczy

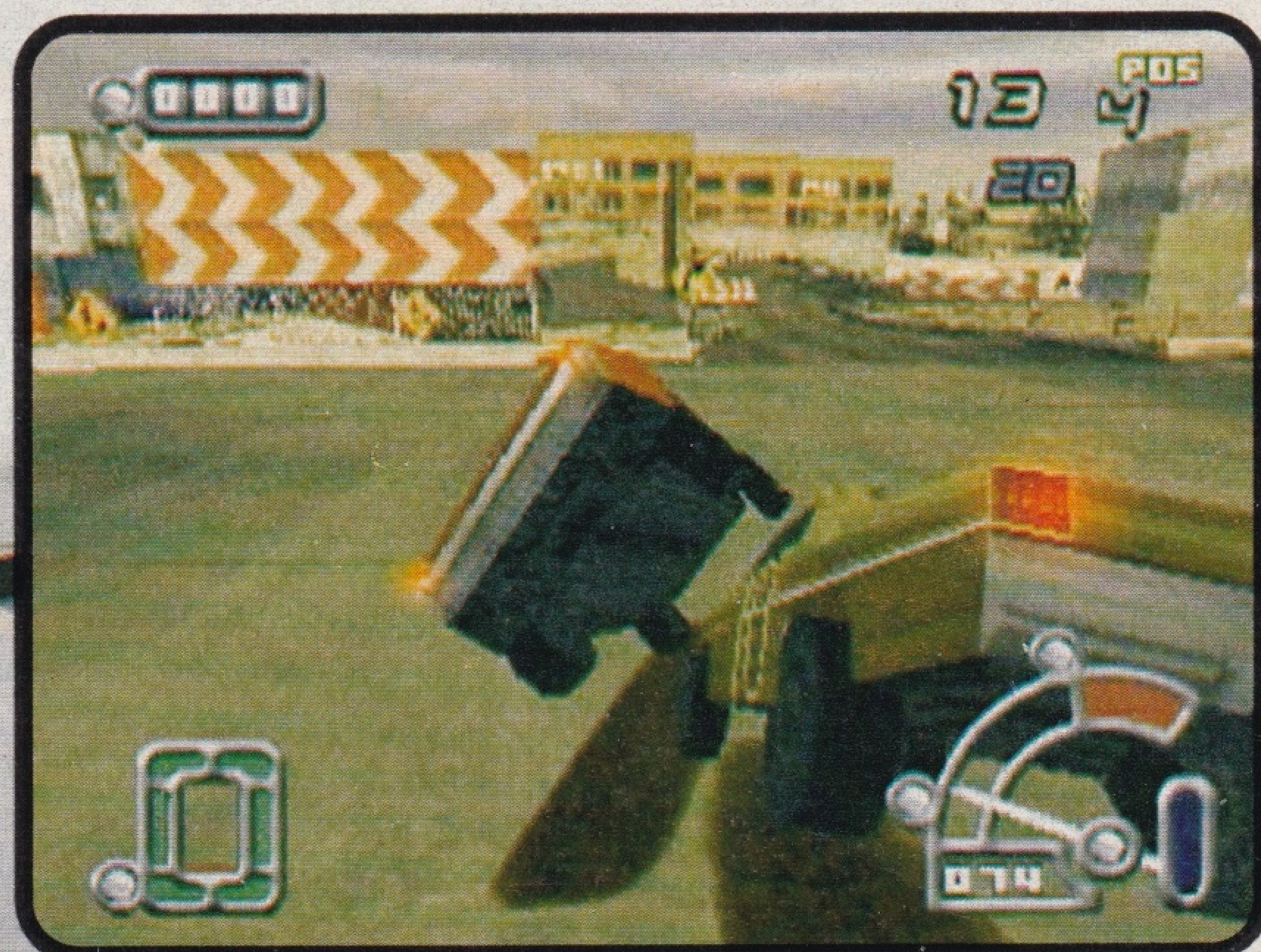
- Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 4

Wiele różnych torów do wyboru, bonusowe samochody, wciągający multiplayer

Słaba oprawa dźwiękowa, niezbyt agresywna jazda komputerowych kierowców

Ciekawa gra dla miłośników rozbijania się samochodami – ponadto całkowicie bezpieczna 4



Przeciwnicy będą próbowali wszystkich sposobów, żeby cię wyprzedzić. Niektórzy mogą ci nawet podłożyć koło



Czasami opłaca się pojechać pod prąd – można wtedy zdobyć dodatkowe punkty za spowodowane kraksy i wywrotki

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

...szybka pomoc

Earth 2150

W czasie gry naciśnij ENTER, wpisz: „I_wanna_cheat". Potem naciśnij lewy klawisz SHIFT i 0 na klawiaturze numerycznej oraz ENTER. Następnie jeszcze raz naciśnij ENTER, wpisz jeden z poniższych kodów i ponownie wciśnij ENTER.

Kody

see_you_next_life
Niszczy wybraną jednostkę

hasta_la_vista_enemigos
Niszczy wszystkie widoczne obiekty

let_be_darkness
Pojawia się mgła

no_more_secrets
Odkrywa mapę



see_you_next_life: po prostu zobaczymy się po śmierci. Oczywiście twojej, wrogu

KODY DLA PLAYSTATION

Colin McRae Rally 2.0

Wprowadź te kody w czasie, gdy jesteś w: Create New Driver Screen

ONECAREFULOWNER
Wszystkie samochody

HELLOCLEVELAND
Wszystkie poziomy

COOLESTCAR
Ford Puma

JIMMYSCAR
Sierra Cosworth

JOBINITALY
Mini Cooper

OFFROAD
Lancer

Teraz pojawi się Cheat Option Screen, w którym możesz włączyć, lub wyłączyć kody:

W trybie Arcade wpisz:

NEURALNIGHTMARE
Aggressive CPU cars

RUBBERTREES
Bouncing collisions

EASYROLLER
Monster truck wheels

MOONLANDER
Słaba grawitacja

ROCKETFUEL
Turbo

PRUNEJUICE
Szybka gra

Hard Truck 2

Zatrzymaj grę i wpisz:

Kody

hardtruckisthebest
Daje pieniądze i licencję

wininalottery
Także daje pieniądze i licencję

openallroads
Wszystkie drogi stoją otworem

advancedmap
Pokazuje ukryte kontenery na mapie



advancedmap: i możesz wyruszyć na poszukiwanie wielu ciekawych rzeczy

Ground Control

Gdy jesteś w głównym menu gry, naciśnij jednocześnie trzy klawisze: M, S i V. Wówczas otworzy się okno, w którym będziesz mógł wpisać kod. Potem załaduj grę, albo wybierz misję.

Kody

god
Jesteś bogiem

notgod
Wyłącza tryb boga

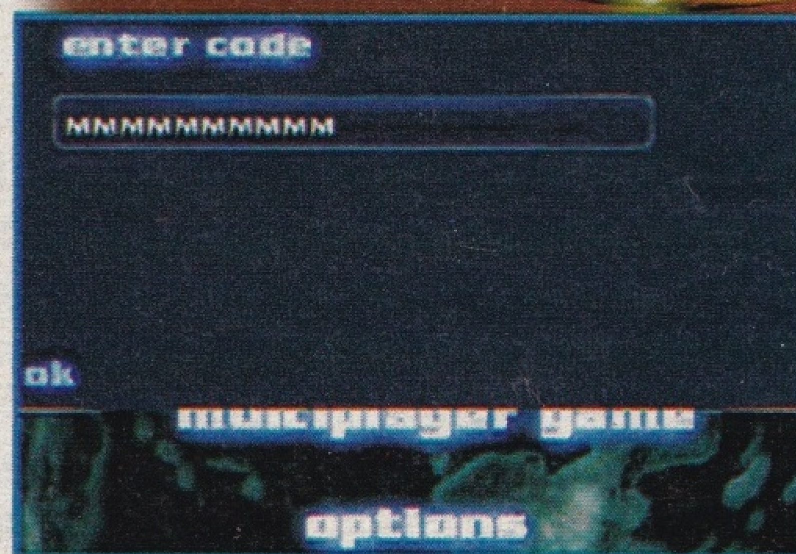
gimme maps
Możesz grać we wszystkie misje

flashlight
Latarka z Half-Life

from massive with love
Wojsko w pastelowych kolorach

the new generation of rts-games
Możesz grać w sekretną misję

Ruszamy do boju!



Oto menu gry. Naciśnij M, S i V, aby przejść w tryb wpisywania kodów



from massive with lover: teraz masz wojsko w pięknych, pastelowych kolorach



METAL FATIGUE™ cz.1

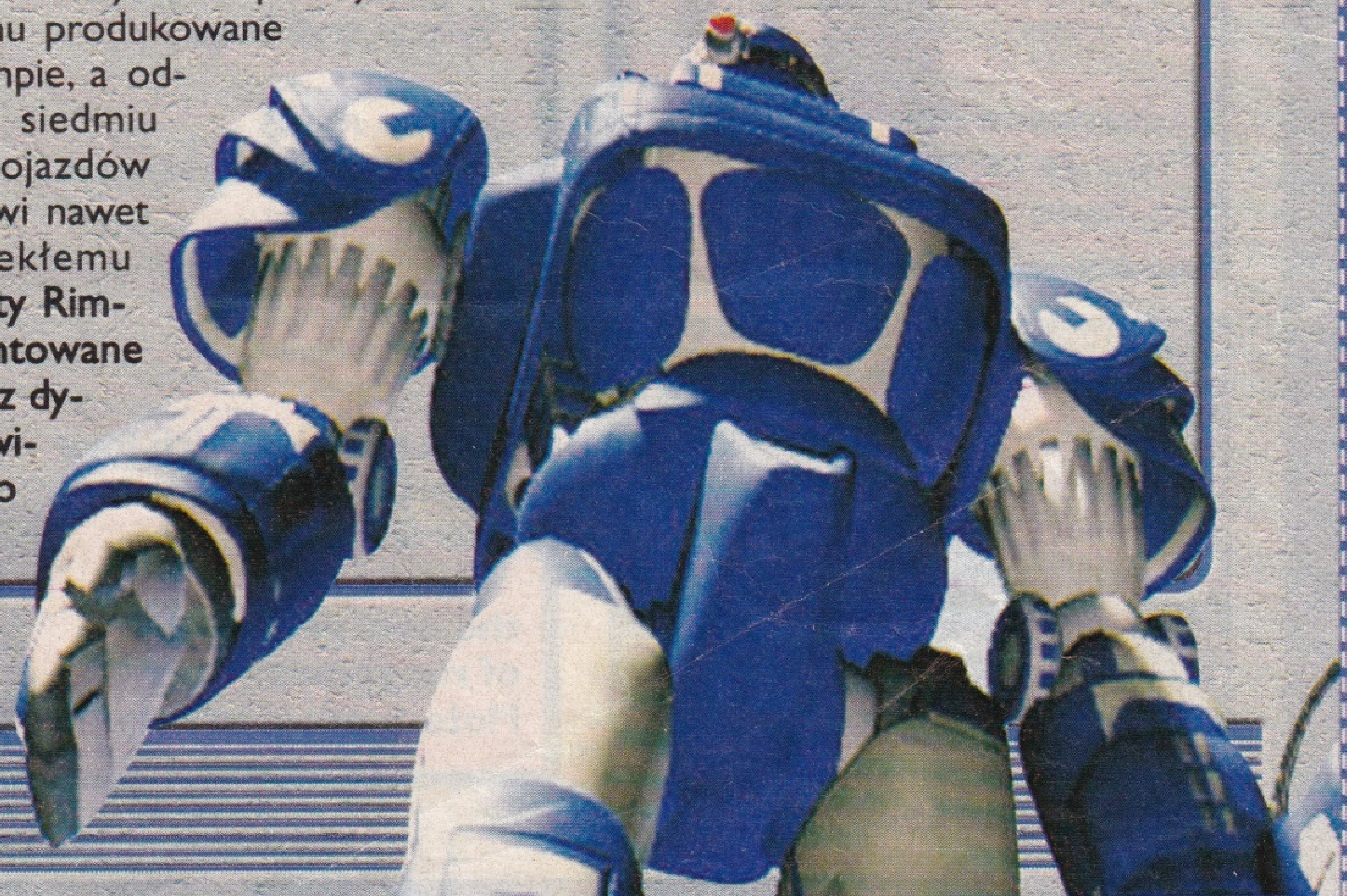
Właśnie zaciągnąłeś się do korporacji Rimtech i musisz poprowadzić swoje wojska do zwycięstwa. Nie martw się, nie jesteś sam. Razem z tobą jest przecież załoga CLICKA, która pomoże ci zdobyć doświadczenie w dowodzeniu wielkimi bojowymi Combotami

RIMTECH – DIEGO ANGELUS





RIMTECH CORPORATION to najbardziej zbalansowana pod względem technologicznym korporacja. Dowodzona przez wybranego spośród członków rady wojskowej Hansena, a w późniejszym okresie Diego Angelusa, dysponuje olbrzymim potencjałem militarnym i naukowym. **Jednostki Rimtechu zbudowane są w oparciu o broń kinetyczno–energetyczną i są dzięki temu doskonałym kompromisem pomiędzy mocą i trwałością, a kosztami produkcji.** Jak wszystkie korporacje, tak również i Rimtech dąży do całkowitego przejęcia technologicznych osiągnięć Obcych istot, których ślady odkryto na planetach systemu Hedoth. Główną postacią, wokół której toczą się wydarzenia przedstawione w kampanii Rimtechu, jest Diego Angelus, najstarszy spośród trzech braci, których międzygalaktyczny konflikt postawił w bratobójczej walce. W czasie całej rozgrywki Diego stopniowo wspina się po szczeblach wojskowej kariery i wypełnia coraz bardziej skomplikowane misje. Grając w Rimtech Corporation, należy pamiętać zwłaszcza o doskonałym zabezpieczeniu bazy przed atakami pozostałych korporacji. Jednostki Rimtechu produkowane są w szybkim tempie, a oddział złożony z siedmiu różnorodnych pojazdów potrafi napsuć krwi nawet najbardziej zaciekłemu wrogowi. **Comboty Rimtechu są zorientowane głównie na walkę z dystansu, więc powinieneś dążyć do jak najszybszego odkrywania nowych technologi.** W zmasowanym ataku przydają się zwłaszcza Comboty zbudowane w oparciu o wyrzutnie rakiet (Missile Torso), a także energetyczną broń dalekiego zasięgu (Energy Blaster). Oddział, w którym przeważają tak wyposażone Mechy, będzie sobie również znakomicie radził podczas nalotów przeciwnika na bazę. Wyrzutnie rakietowe powstrzymają nawet najbardziej skomasowany atak. Bardzo ważnym zadaniem jest umiejętny rozwój bazy – zarówno na powierzchni, pod ziemią, jak i na asteroidach.





Surowiec w MF to lawa, którą musisz bezustannie wydobywać

MIĘDZYGALAKTYCZNA ROZGRZEWKA

MISJA 1

To misja zdecydowanie treningowa. Wykonanie wszystkich zadań powinno zająć ci nie więcej niż kwadrans. **Musisz zbudować fabrykę Combotów (Assembly Bay), a także części zamiennych do nich (Parts Factory).** Do tego celu użyj jednostki budowlane (Hovertrucks). Lepiej będzie, gdy do budowy jednej struktury wykorzystasz kilka pojazdów tego typu. Dzięki takiemu zabiegowi dana struktura zostanie szybciej zbudowana. Później poślij Hovertucki na złoże lawy, które znajduje się na wschodzie, nieopodal bazy i rozpocznij wydobycie. W tym czasie wybuduj szybko dwa dowolne Comboty. **Pamiętaj, że warunek ukończenia misji jest taki: Diego ma pozostać przy życiu.** Jednak z tym nie powinno być najmniejszego kłopotu, bo wróg nie będzie zbytnio cię nękał, ani też nie rozbuduje szybko swej bazy.







ARCHEOLOGICZNE ODKRYCIE

MISJA 2



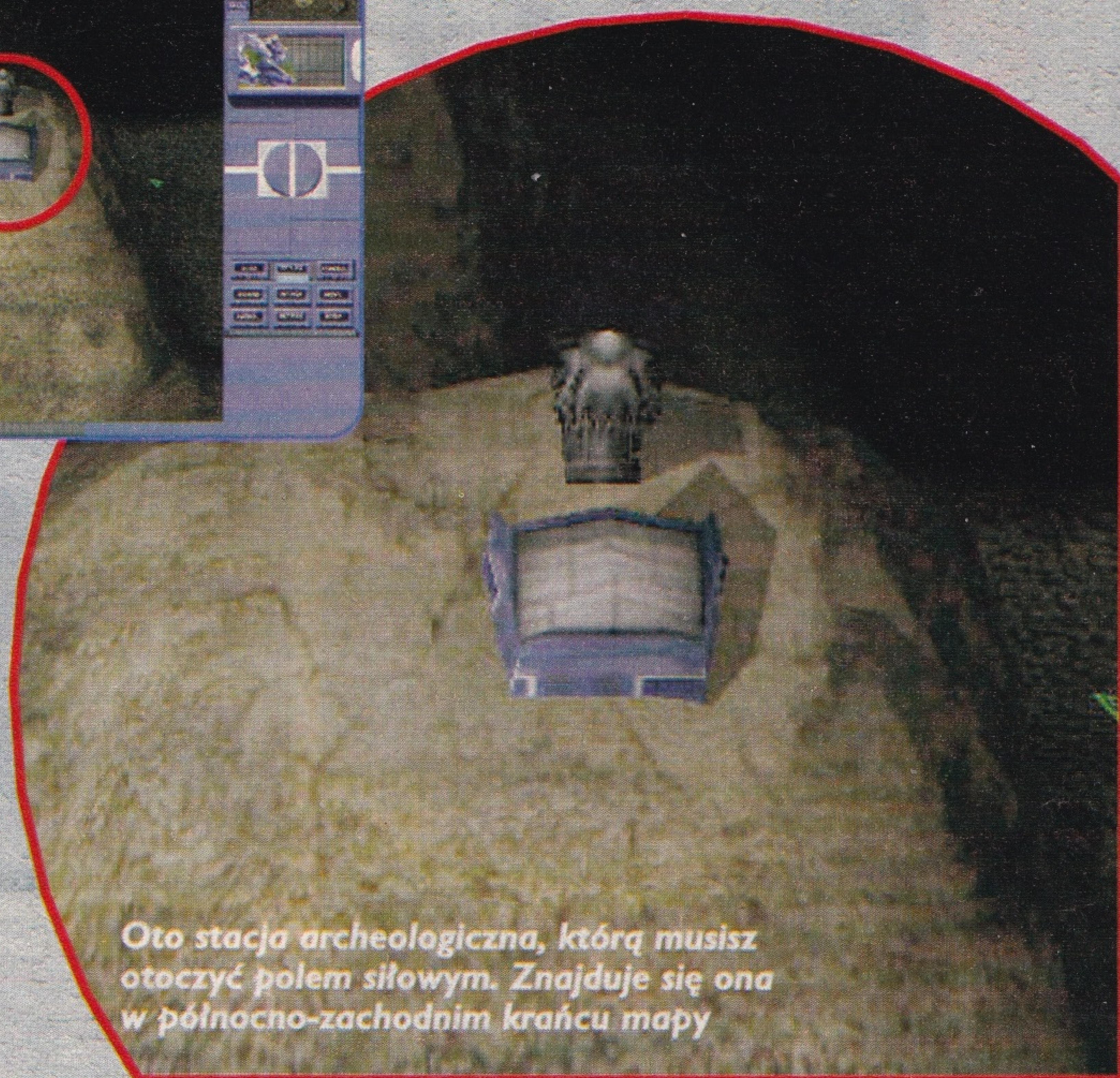
Musisz zapewnić silne wsparcie militarne jednostkom wydobywczym

Na zachód od twojej bazy, w wysokich górach, znajduje się stacja archeologiczna (Archeology Station). Masz za zadanie objąć ją zasięgiem pola elektromagnetycznego. Aby tego dokonać, należy zbudować system przekaźników (Defense Relays). Można to zrobić na dwa sposoby: budując system nad lub pod ziemią. Pierwsza metoda jest szybsza, ale naraża cię na ataki wroga. Druga jest bardziej czasochłonna, ale zapewnia większy stopień bezpieczeństwa. **Baza Neuropy zlokalizowana jest w południowej części mapy.** Stamtąd właśnie wróg będzie urządzał wypady na twoje włości. Aby odeprzeć jego uderzenia, zbuduj 4 lub 5 Combotów i kilka czołgów, a także kilka jednostek (4 lub 5), które będą ochraniały twoje Hovertrucki podczas budowy. Wydaj im polecenie „Guard". Dopiero wówczas wysyłaj jednostki budowlane, aby konstruowały przekaźniki energii. Pola z lawą znajdują się na wschód od twojej bazy, tam też ulokowana jest winda. Możesz posłać na dół jednostkę kopiącą (Drilltruck), aby odszukała dodatkowe złoża lawy, które są nieopodal i z pewnością się przydadzą. **Ukończysz misję, jeśli Diego i Issadora przeżyją.** Musisz więc na nich bardzo uważać, tym bardziej, że wróg jest tutaj silniejszy i będzie nękał cię atakami.



Po wyprodukowaniu Combotów zgromadź je w pobliżu swojej bazy





Oto stacja archeologiczna, którą musisz otoczyć polem siłowym. Znajduje się ona w północno-zachodnim krańcu mapy

HEDOTH 3

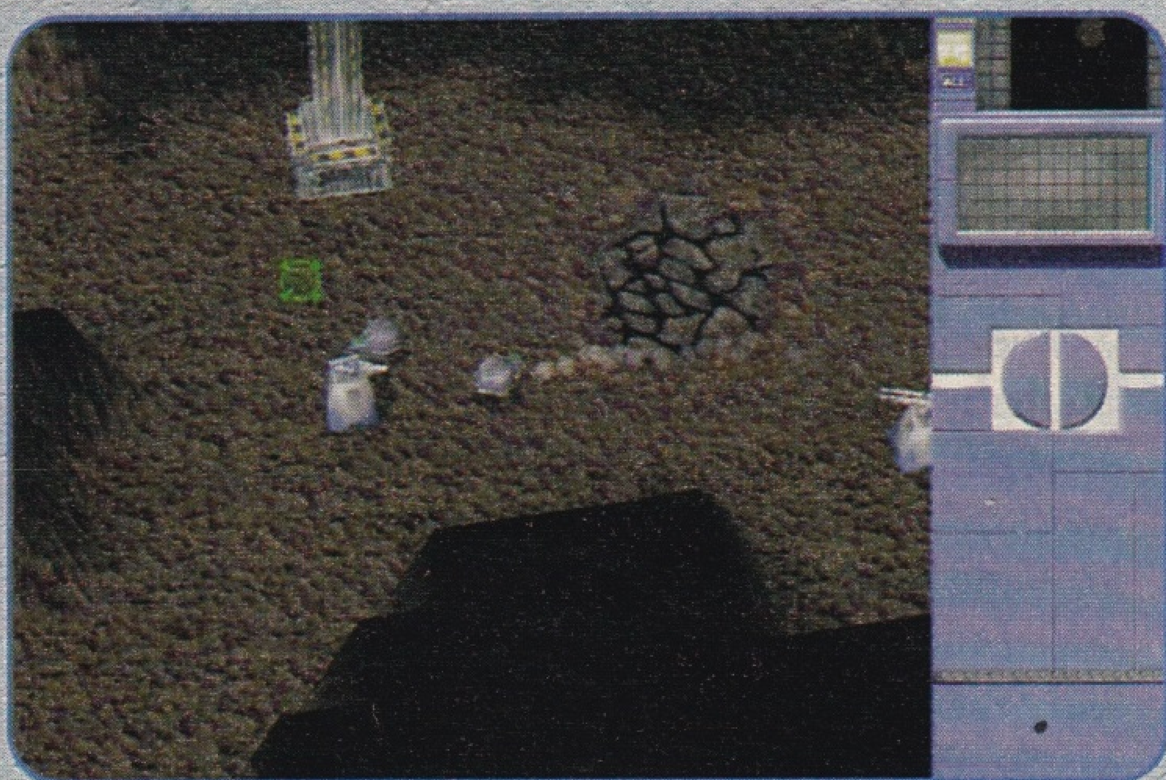
MISJA 3

W tej misji należy pokonać siły Neuropy na planecie Hedoth 3. Dodatkowym zadaniem, za które zostaniesz nagrodzony, jest wynalezienie dwóch części wrogich Combotów w czasie nie dłuższym niż 52 minuty. Musisz w tym celu przetransportować do bazy (konkretnie do Assembly Bay) dwie dowolne części maszyny, a potem w wybudowanym laboratorium (Research Facility) wskazać potrzebne części. W tej misji klucz do militarnego zwycięstwa leży w umiejętnym prowadzeniu ataku na powierzchni i pod ziemią. **W bazie wybuduj windę i wprowadź pod ziemię 3–4 Hovertrucki.** Znajdziesz tam bardzo obfite złoże lawy. Nie możesz dopuścić, aby korzystał z niego przeciwnik, który po kilku minutach pojawi się w pobliżu. Zatrzymać go powinny trzy dobrze rozlokowane działka. Stawiaj na przemian laserowe i zwykłe, rezygnując z przeciwlotniczych, które byłyby zbędnym wydatkiem. W bazie głównej zbuduj laboratorium naukowe (Research Facility). Za każdym razem, gdy przywieziesz nową część zdobytą na wrogu, udaj się tam i rozkaż naukowcom nauczyć się ją produkować. W ten sposób będziesz miał zapewniony postęp technologiczny. Kolejna sprawa to walka na powierzchni planety. **Dwie bazy naziemne Neuropy zlokalizowane są odpowiednio na południu i południowym wschodzie.** Powinieneś zniszczyć najpierw tę południową, gdyż jest większa. Użyj w tym celu 5–6 Combotów, korzystając po drodze z odkrytych złóż lawy. Pamiętaj, aby po odkryciu złoża stawiać przy nim działa obronne. W ten sposób tylko twoje jednostki będą mogły z niego korzystać.



Możesz zbierać resztki Combotów wroga i zwozić je do bazy

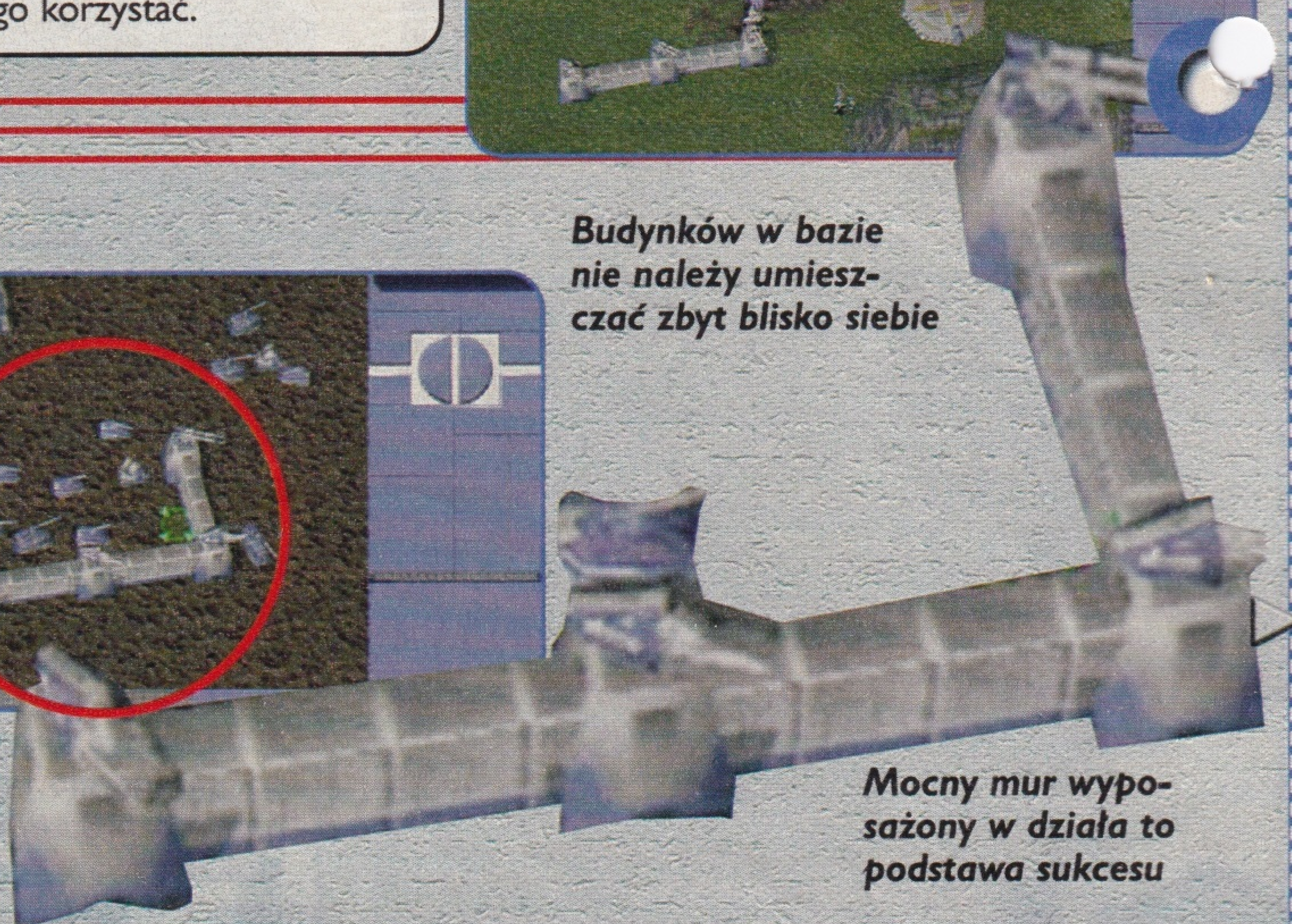




Podziemia są niezwykle bogate w surowce. Wykorzystaj to!



Mury obronne można przesuwać już po zbudowaniu



Budynków w bazie nie należy umieszczać zbyt blisko siebie

Mocny mur wyposażony w działa to podstawa sukcesu

ZIMNY METAL

MISJA 4

Twoim zadaniem będzie przeprowadzenie ofensywy na pokrytym metalem asteroidzie Hedoth 2, w sektorze Gamma. Zetkniesz się zarówno z wojskami Neuropy, jak i MilAgro. Na początku zostaniesz zaatakowany w bazie. Nie zajmuj się jeszcze produkcją jednostek, ale czym prędzej przetransportuj z orbity całe wojsko, które się na niej znajduje. Gdy zwyciężysz w pierwszym starciu, przyjdzie pora na rozbudowę i umacnianie bazy. Ponieważ wróg będzie nękał cię dosyć często, zadbaj o potężny system obronny. Na ruchomych murach montuj na przemian wieżyczki z działami, laserami i wyrzutniami rakiet. **Celem twojej misji jest przetransmitowanie danych z wrogiej bazy znajdującej się na wschodzie mapy.** Zanim jednak udasz się w tamtym kierunku, zadbaj o odpowiednie wydobycie surowca. Zacznij przy swojej bazie (nieopodal są dwa złoża lawy), a także pod ziemią, bezpośrednio pod bazą (wielkie rozlewisko). Zbuduj system dział, bo po około 15 minutach będziesz miał nieproszonych gości. Dopiero tak przygotowany możesz zgromadzić wojsko i uderzyć na przeciwnika. Wybuduj sobie kilka jednostek latających (Hover Jet) – są szybkie i zwrotne – świetnie nadają się do przeprowadzenia rozpoznania terenu. Nie są jednak dobre w atakowaniu bazy, bo artyleria przeciwlotnicza zmiecie je w kilka sekund. Początkowo wróg będzie atakował bez ustanku, wyśle całą masę słabo uzbrojonych Combotów. Wykorzystaj to – zbieraj skrzętnie wszystkie znalezione części i dostarczaj je do Assembly Bay. Pierwsze uderzenie skieruj na południe – tam ulokowana jest mniejsza baza. Ode-

Hedoth 2 to prawdziwy labirynt przejść i ścieżek





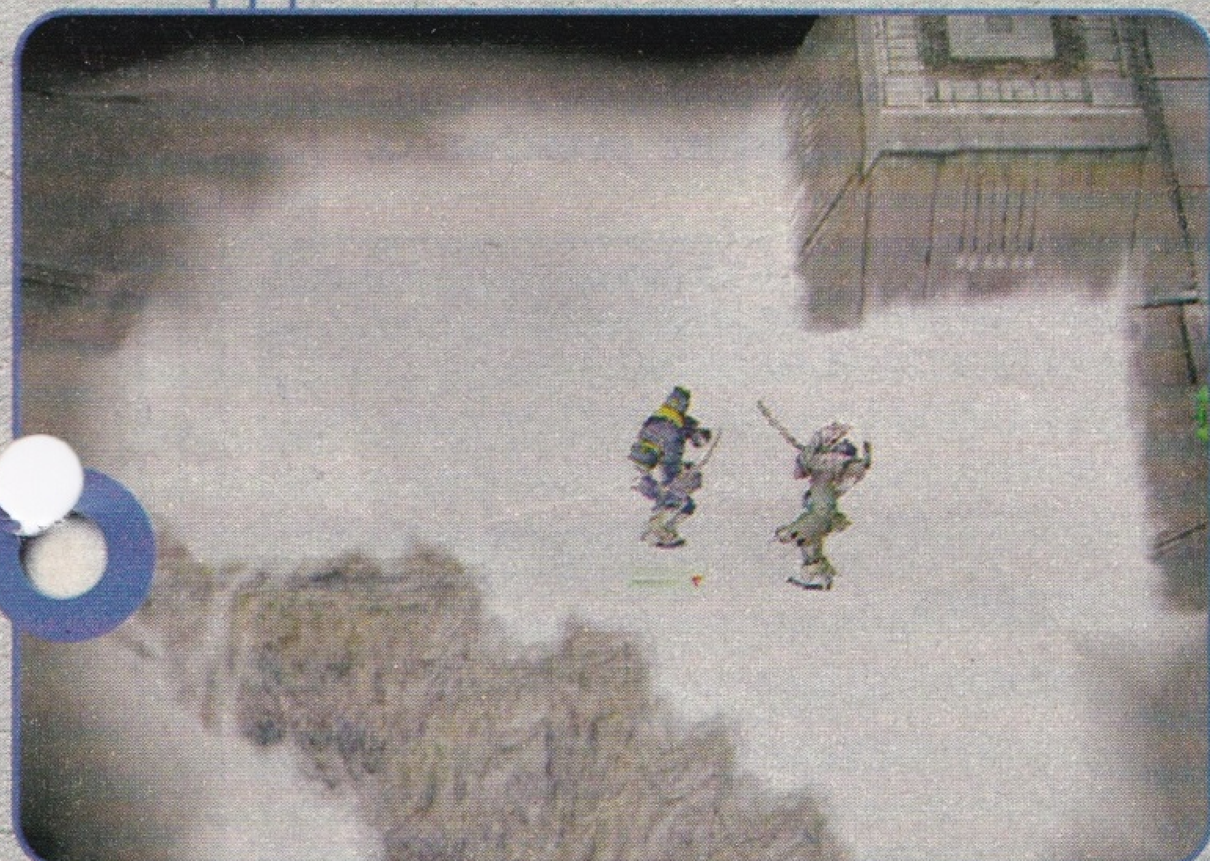
Bazy buduj przede wszystkim w pobliżu lawy



Złoża można zabezpieczyć wieżami obronnymi



Na początku musisz wybrać jedną z trzech maszyn bojowych

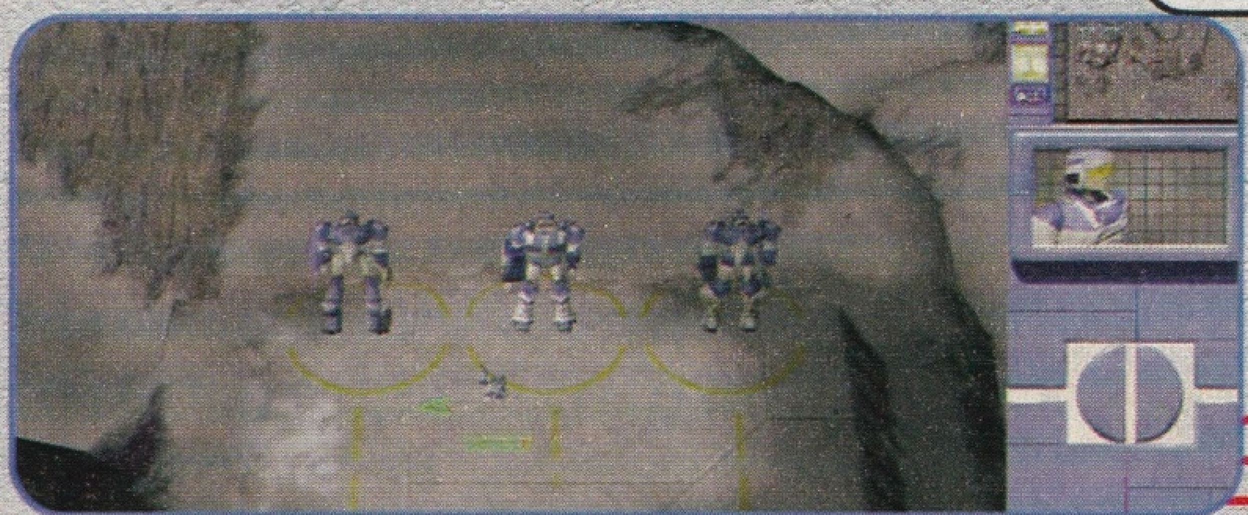


W kilka chwil po rozpoczęciu gry czeka cię ciężka walka

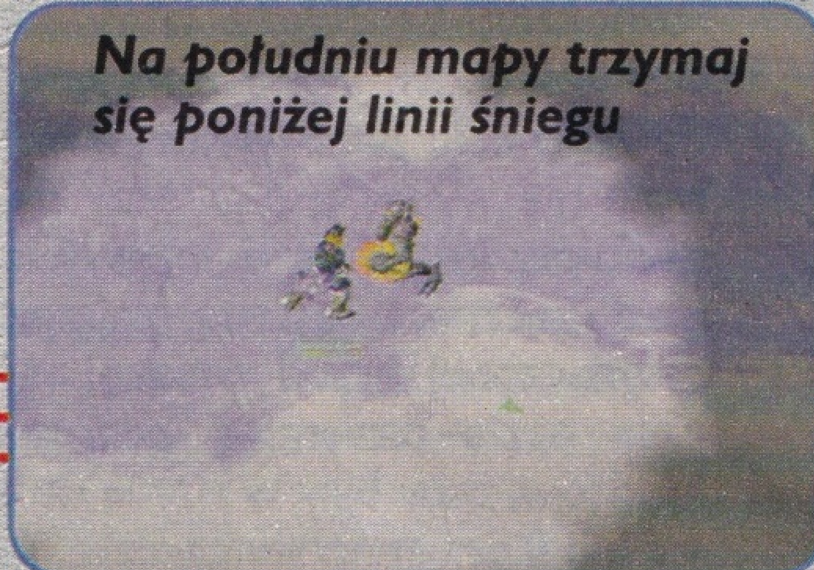
SAM PRZECIW CAŁEMU ŚWIATU

MISJA 5

To raczej łatwe zadanie, ale ogromnie irytujące, jeśli nie wiesz, jak je prawidłowo wykonać. Siły Neuropy usadowiły się na tyłach jednego z sektorów zaopatrzeniowych Rimtechu. Zostajesz wysłany, aby zniszczyć powstający Matter Converter. Zaczynasz mniej więcej w centrum mapy. **Converter ulokowany jest na wzgórzu na południu, dokładnie na wysokości twojej bazy, jednak aby do niego dotrzeć, będziesz musiał przejść przez prawdziwą ścieżkę zdrowia.** Na początku wybierz jeden z trzech Combotów (najlepiej pierwszy z prawej – ma wyrzutnie rakiet zamocowane w nogach, a do tego całkiem dobrą tarczę, która bardzo się przyda). Skieruj się na północ, jednak nie wchodź na położoną po lewej stronie platformę, ale trzymaj się krawędzi skalnych i podążaj na północny wschód, tak jak prowadzi szlak. Już za chwilę drogę zastąpi ci potężny wojownik. Musisz z nim walczyć – powinieneś wygrać i pozostać z połową energii. Wymień sprzęt, jeśli jakiś pozostał na polu bitwy, i skieruj się na wschód, ku krańcowi mapy. Po drodze musisz niszczyć małe, ale zjadliwe jednostki pancerne Neuropy. Nie obawiaj się, gdyż pojedynczo nie wyrządzą ci większej szkody. Za chwilę drogę zajdzie ci kolejny Combot. Postępuj podobnie jak z poprzednim. Po zwycięskiej walce wymień sprzęt na mniej zniszczony. Gdy dojdziesz do południowego krańca mapy – skieruj się na zachód. Niezwykle ważne jest to, abyś nie zbliżał się do murów na północy, gdyż są tam wieżyczki, które szybko mogą pozbawić cię cennej energii. Na wysokości niebieskiego śniegu pojawi się ostatni przeciwnik – potężny Combot wyposażony w dwie piły tarczowe. Wykończ go, zabierz jedną z tarcz – jeśli taka została i gnaj co sił dalej na zachód. Jesteś teraz dokładnie pod miejscem startu. Powinieneś już widzieć Matter Converter przeciwnika. Zniszcz go bez skrupułów, a odniesiesz zwycięstwo. Dodatkowo, po wykonaniu tej misji dostaniesz nominację na oficera taktycznego, ale dowiesz się też o smutnym wydarzeniu, jakie miało miejsce w bazie głównej. Twój brat Jonus uciekł z więzienia...



Tę misję rozpoczynasz samotnie na metalowej platformie



Na południu mapy trzymaj się poniżej linii śniegu



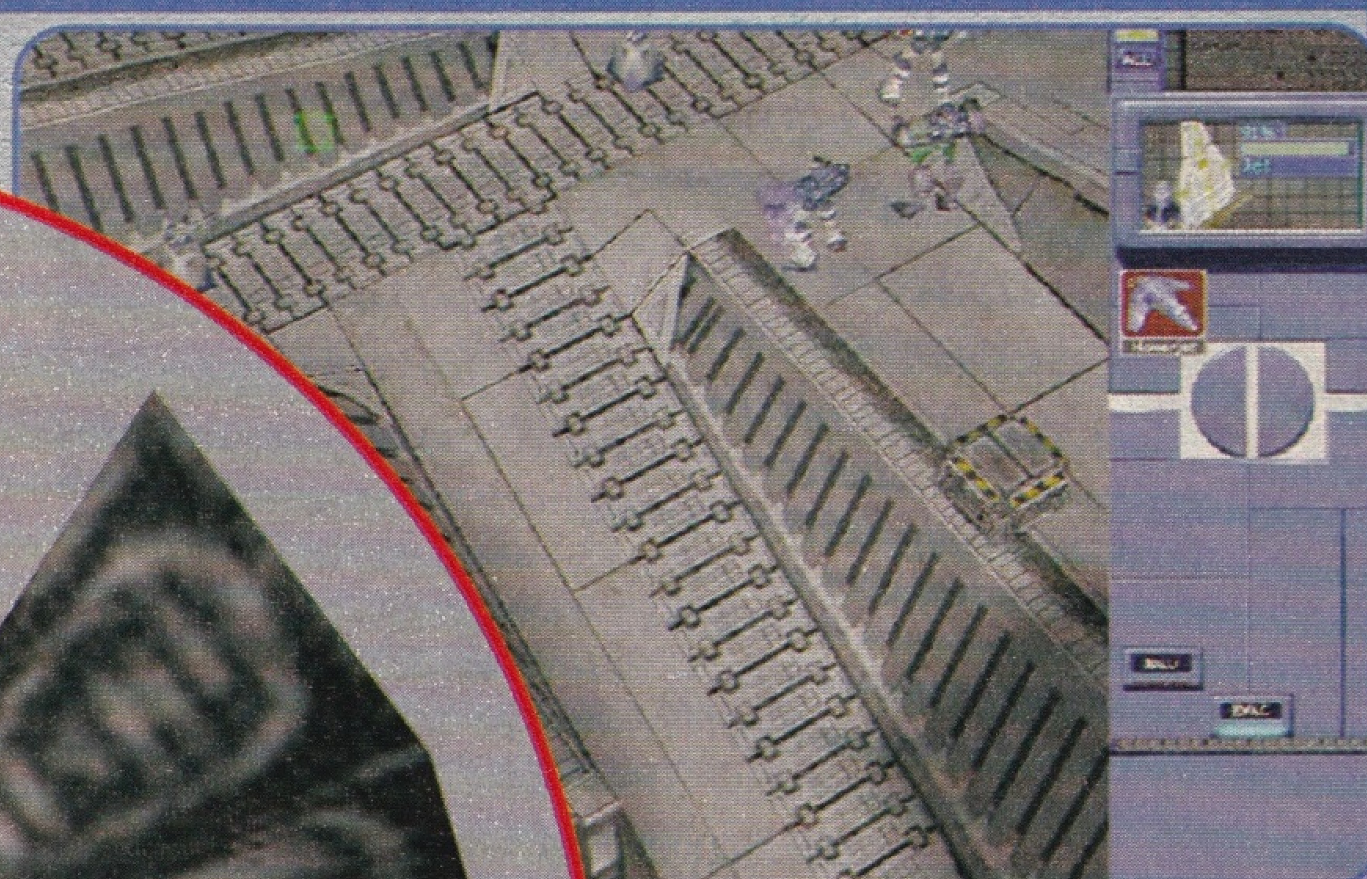
Staraj się unikać takich wieżyczek obronnych i niszcz je

tniesz przeciwnikowi dostęp do surowca. Zbuduj tam małe centrum dowodzenia (kilka potrzebnych budynków produkcyjnych – Parts Factory, Assembly Bay) i po wyprodukowaniu dużej ilości wojska ruszaj na wschód. Staraj się najpierw niszczyć wieżyczki, gdyż są niebezpieczne i będą siać spustoszenie w twoich szeregach. Następnie część wojska skieruj na budynki pracowników (Cryo Farms). Równocześnie resztą Combotów niszcz Mechy wroga. **Jeśli chociaż jedna jednostka dostanie się w okolice urządzeń transmisyjnych, zlokalizowanych we wschodniej bazie, rozpocznie się końcowe odliczanie.** Przeciwnik przypuści ostateczny szturm na twoją bazę. Przez około dwadzieścia minut będziesz musiał odpierać jego ataki. Na tę fazę rozgrywki dobrze jest wycofać się do własnej bazy i skryć za szczelnym murem obronnym. Pamiętaj, że Diego i Issadora muszą przetrwać, abyś mógł pomyślnie ukończyć tę misję. Nagrodą dla ciebie będzie informacja, że w ręce Rimtechu dostał się znienawidzony brat Jonus.

MISJA 4



Musisz doprowadzić Drill Trucka do tej budowli. Wtedy rozpocznie się końcowe odliczanie

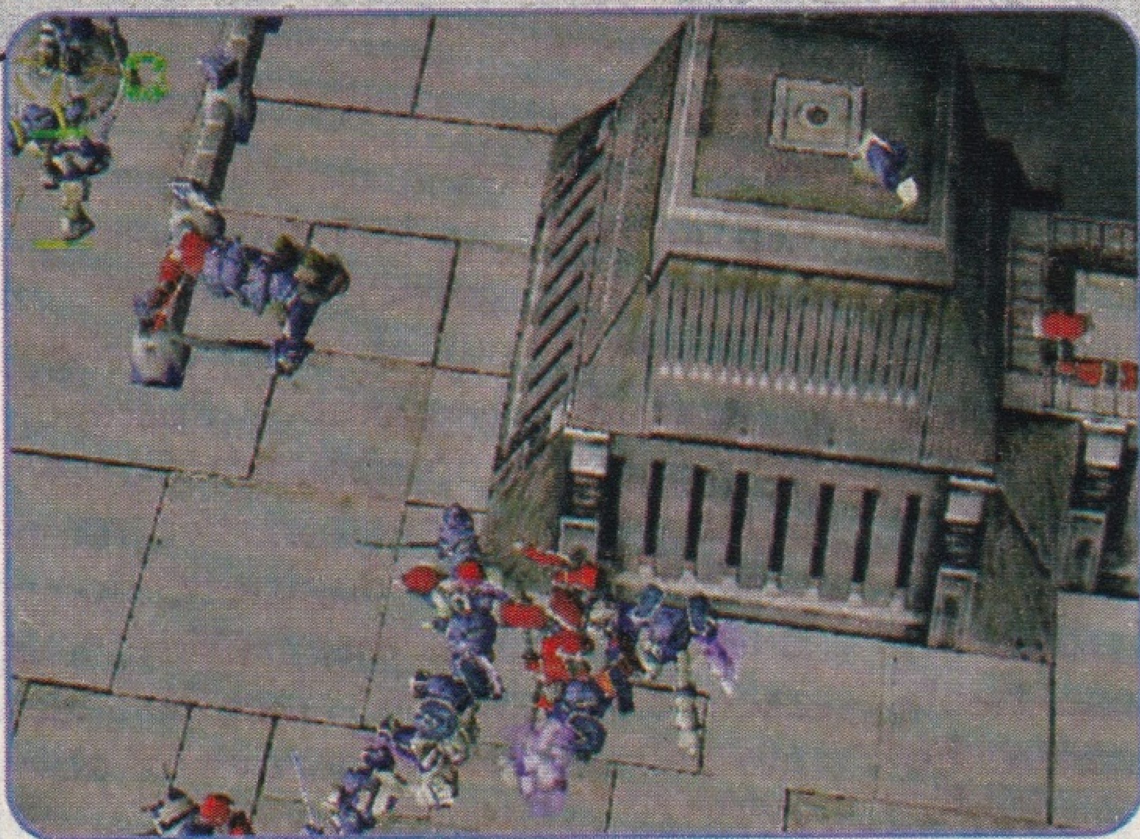


Baza wroga znajduje się na północnym wschodzie

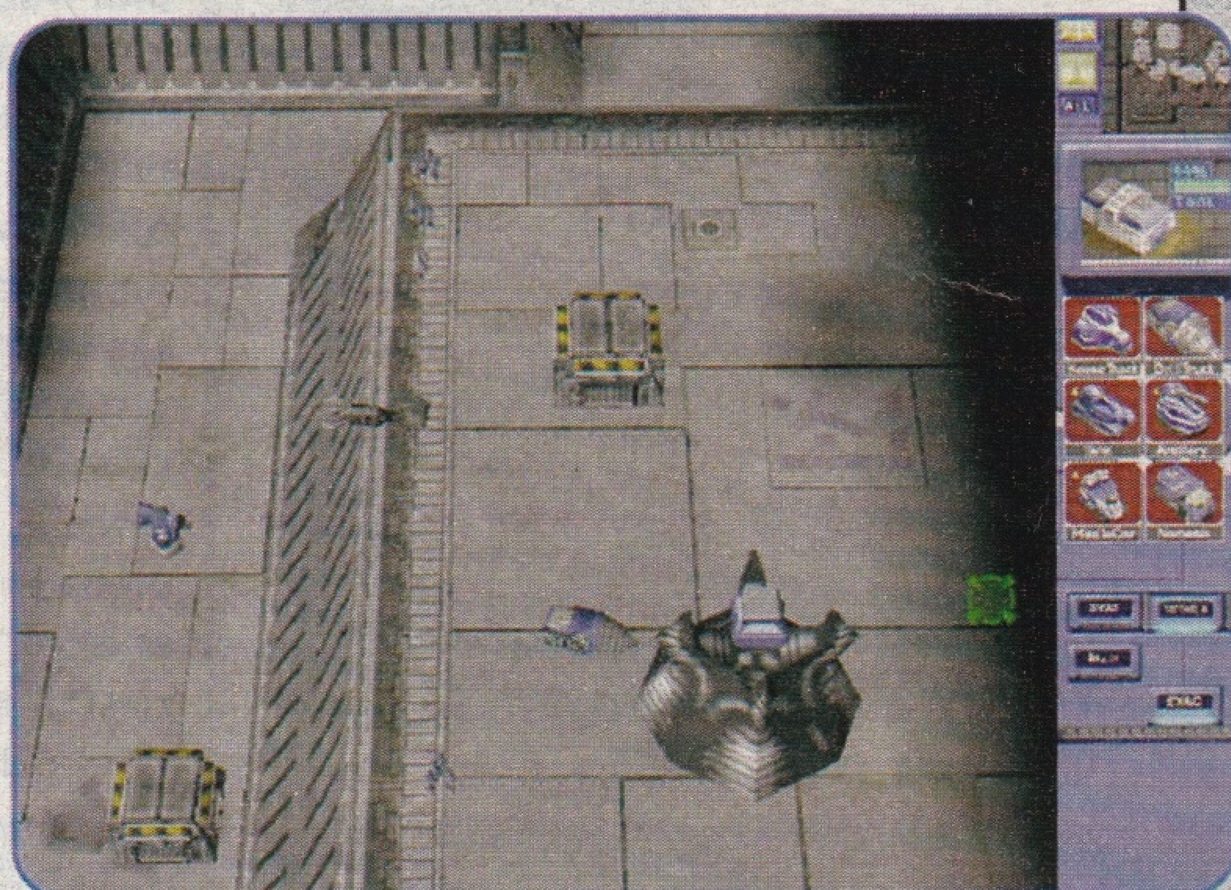


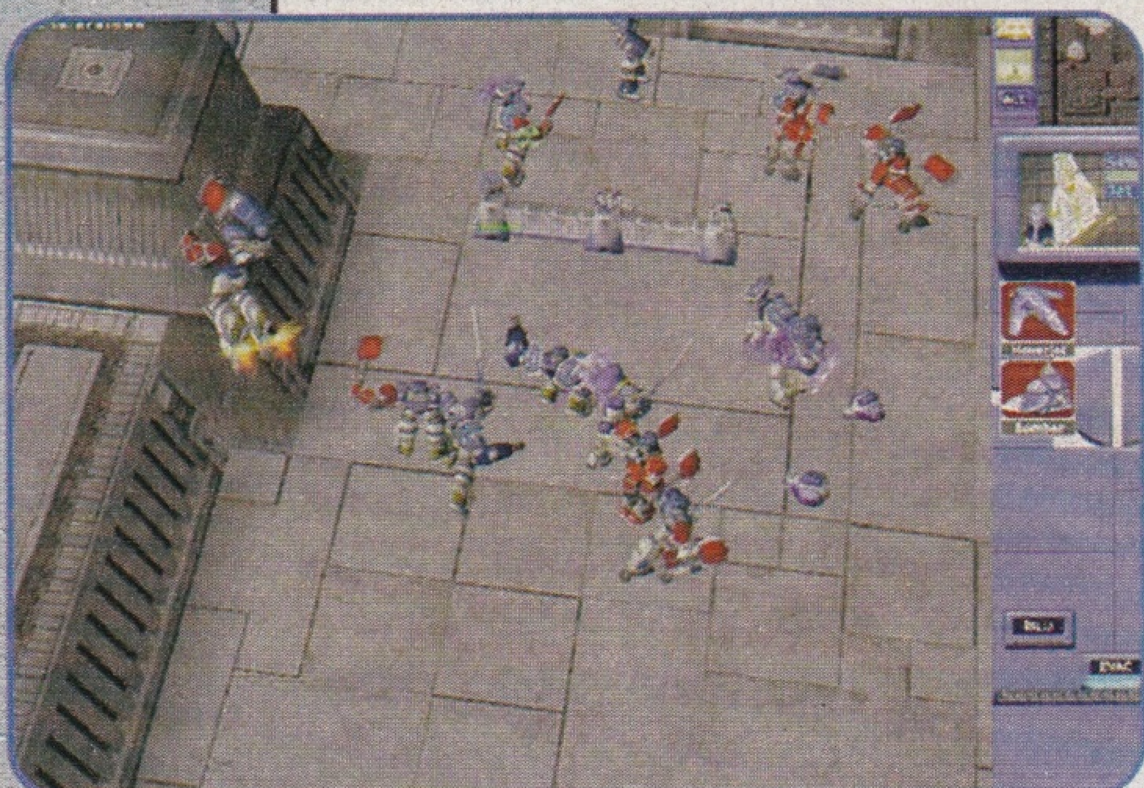
OBCA INWAZJA

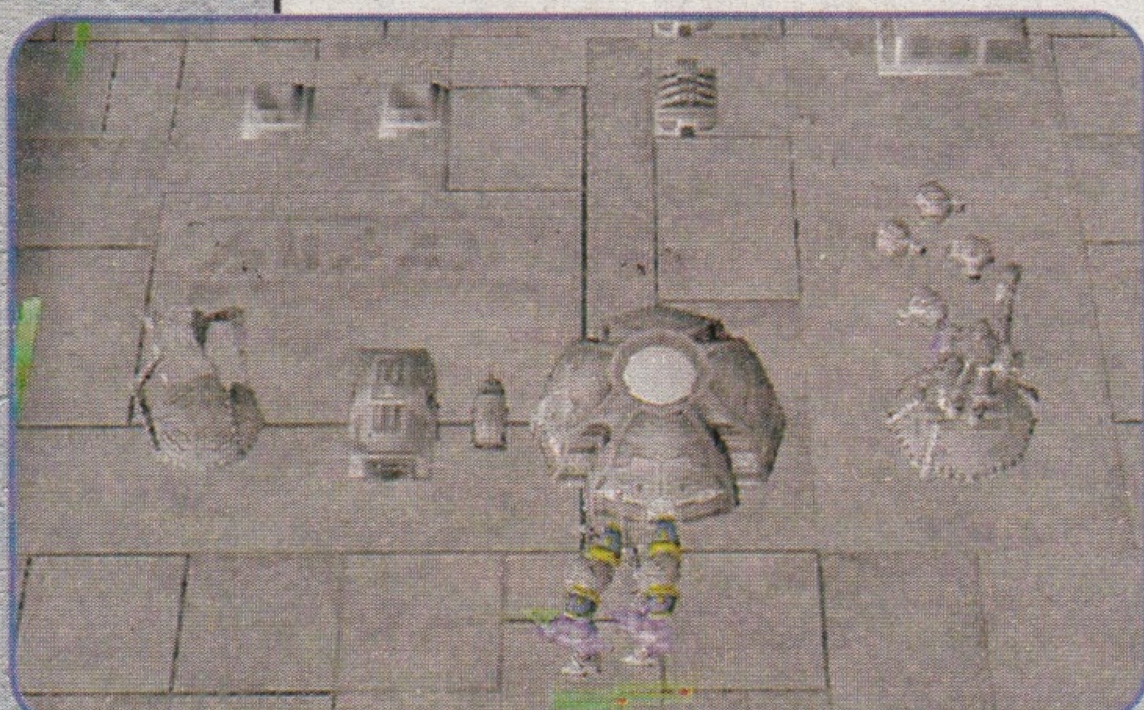
MISJA 6

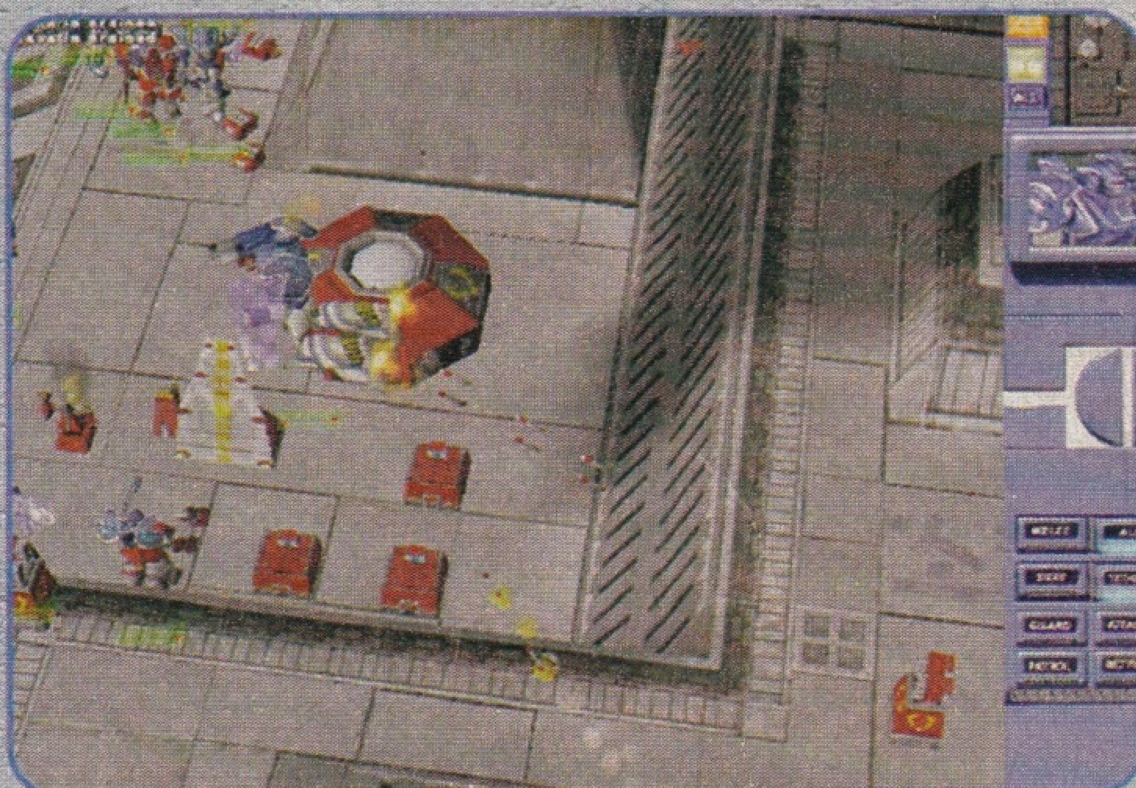

Podstawą sukcesu w tej misji jest silnie broniona baza

Piekielnie trudna misja! Na wstępie dowiadujesz się, że siły MilAgro zniszczyły bazę wojskową Nowej Opatrzności. Dodatkowo teren planety Ty's Gulch nawiedziły Obce, niezidentyfikowane istoty dysponujące nieznaną bronią. **Zostajesz wysłany na Ty's Gulch do sektora zajmowanego przez wojska Milagro, aby przejąć nieznane struktury wojskowe i pozyskać wiedzę na temat nowych technologii.** Mapa tej misji jest niezwykle dokładnie i szczegółowo odwzorowana. Nie będziesz miał problemu ze zlokalizowaniem złóż lawy – to czarne plamy. Twoja baza znajduje się na północnym zachodzie, a trzy bazy MilAgro kolejno na południowym zachodzie, na wschodzie i w centrum mapy. Celem misji jest zdobycie artefaktu Obcych (Attack Enhancer) – są dwa do wyboru, drugi traktuj jako bonus. Problem w tym, że jeden z nich umieszczony jest głęboko pod ziemią, gdzie napotkasz bardzo mocny opór wroga, a drugi znajduje się na wysokiej metalowej konstrukcji na powierzchni, na wschodnim krańcu mapy. Najpierw ufortyfikuj bazę. Zbuduj mury obronne, pamiętając o tym, że po wybudowaniu nadal możesz je przemieszczać. Jak najszybciej zjedź pod ziemię i rozpocznij eksploatację znajdujących się tam złóż lawy. Nie zapomnij zadbać o ochronę dla Hovertrucków – pod ziemią też można budować mury i jest to najlepsze rozwiązanie. MilAgro będzie atakować dużą ilością Combotów. Czym prędzej rozpocznij produkcję latających Mechów, wykorzystując do tego celu Jumb Jet Legs. Na razie nie wydawaj pieniędzy na samoloty. W tej fazie rozgrywki byłyby nieskuteczne, a kosztują majątek. **W zabezpieczonej przed atakami nieprzyjaciela bazie naziemnej pozostaw tyle Mechów, żeby były w stanie się obronić – 7 lub 8 powinno wystarczyć.** Teraz zajmij się przeprowadzeniem podziemnego ataku. Artefakt ukryty jest na samym końcu labiryntu. Stwórz dużą siłę uderzeniową złożoną z czołgów, dział pancernych i wyrzutni rakiet. Użyj nie mniej niż 20 pojazdów i wspomóż je 4–5 Hovertuckami. Posłużą do ewentualnych napraw i założenia małej bazy. Skieruj się na północny zachód. **W samym centrum mapy MilAgro prowadzi wydobycie z obfitego złoża. Wypędź ich stamtąd i załóż podziemną bazę.** Wybuduj mury (możesz przemieścić te z początku tuneli) i fabrykę pojazdów. Zgromadź ponownie nie mniej niż 20 pojazdów i ruszaj tunelem na południe. Na rozwidleniu skręć w lewo (na zachód). Tu czeka cię ostateczna rozprawa z MilAgro i upragniony artefakt. Aby się do niego dostać, użyj DrillTrucka i wydaj mu polecenie „Invade". To właściwie koniec, ale możesz pokusić się jeszcze o drugi artefakt. Najpierw zniszcz bazę naziemną wroga w centrum mapy. Potem 30 do 40-stu latających Combotów skieruj na wschód i niszcz w pierwszej kolejności wieżyczki z działami przeciwlotniczymi. Budynki możesz niszczyć samolotami. 3 Hover Bombery w otoczeniu 3 Hover Jetów uczynią niezły zamęt! **Gdy zgładzisz przeciwnika, czeka cię spotkanie z prawdziwym Obcym! To czarny Combot, który broni dostępu do artefaktu.** Jest niezwykle silny i dobrze opancerzony, ale 30–40 latających Mechów powinno mu sprostać. Gdy go pokonasz, podkop się DrillTruckiem pod postument, na którym znajduje się artefakt. Wybuduj windę i wyjedź kopaczem na powierzchnię. Teraz wydaj mu polecenie „Invade" i jesteś w środku Obcego centrum dowodzenia. Pod koniec misji dowiesz się, że w czasie odwrotu siły Rimtechu zostały zaatakowane przez MilAgro. Issadora nie zdążyła umknąć z nieżyczliwej planety Ty's Gulch...


Aby dostać się w pobliże Enhancera, skieruj Drill Trucka pod ziemię i zbuduj windę


W walce niezastąpione są latające Comboty


Wykorzystuj „prebuild" do rozplanowania bazy


Pierwszy atak skieruj na kwatery mieszkalne w bazie MilAgro


Obok złóż lawy wybuduj wieżyczki obronne


Kombinacją klawiszy: Ctrl+1 do 5 tworzysz brygady Combotów



Duża ilość Combotów w bazie pozwoli ci odeprzeć ataki wroga



Niszcz wszystko, co znajduje się na asteroidach

MISJA 7

NA RATUNEK ISSADORZE

Pozostawione na Ty's Gulch siły uciekły na Hedoth 3, do sektora zajmowanego przez siły Neuropy. Masz za zadanie je uwolnić i bezpiecznie doprowadzić do bazy. Drugim warunkiem pozytywnego ukończenia misji jest zniszczenie niezwykle silnego systemu Railgunów, który stanowi zaporę dla konwojów zaopatrzeniowych Rimtechu. **Rozpocznij od zbudowania silnej bazy w prawym dolnym rogu mapy. Wzmocnij ją 2–3 systemami obronnymi (Point Defense).** Zmniejszy to szkody, jakie wyrządzi ci Neuropa używając Railguna. Kratery z lawą znajdują się pod ziemią. Tam wróg nie będzie cię nękał, jeśli zastosujesz odpowiednią technikę. Nie zapuszczaj się w zachodnią część podziemi. Jeżeli złoża pod twoją bazą skończą się, wyślij DrillTrucki na sam środek podziemi. Tam znajdziesz trzy kolejne bogate złoża lawy. **Zakładnicy, których masz uwolnić, przetrzymywani są na powierzchni, na północy.** Poślij tam silną grupę Combotów. Gdy zniszczysz więzienie, uważaj na ludzi, których masz ochraniać. Możesz wyrzucić kogoś z jednego Combota i wskoczyć tam zespołem POW'S – to ten, który masz ratować. Wróć nim do bazy i chroń jak oka w głowie. Najlepiej wcale nie używaj go w akcji.

Teraz kolej na drugą część misji. **Główna baza Neuropy znajduje się na zachodzie. Musisz przygotować naprawdę potężne uderzenie.** Najlepiej użyć w tym celu eskadry latających Combotów, wyposażonych w wyrzutnie rakiet i broń dalekiego zasięgu. Zanim zniszczysz bazę na zachodzie, pozbądź się przeciwnika na orbicie. Zabiera ci cenną energię, a przy tym ma łatwy dostęp z powietrza do twojej bazy. Zachodnia baza wroga jest mocno uzbrojona. Najpierw zniszcz system dział przeciwlotniczych, potem lotnisko i silosy z energią. Nie będzie to łatwe, bo Neuropa dysponuje olbrzymią siłą artyleryjską. Nie zapomnij także, aby pozostawić w bazie kilku obrońców. W ten sposób unikniesz przykrej niespodzianki w postaci nalotu dywanowego. Wybuduj 6 do 10–ciu dział i na większości z nich zamontuj wieżyczki przeciwlotnicze, gdyż takiej ilości bombowców, jaką przyjdzie ci oglądać, długo nie zapomnisz.

...zbudowane tam panele solarne dostarczają wrogom energii



„Point Release" zwiększa obronę



W tej misji musisz mieć dużo Combotów

MISJA 8

ROZCZAROWANIE I GNIEW

Niestety, Issadory nie było wśród uwolnionych jeńców, a ci, których uwolniłeś, potwierdzają najgorsze. Dziewczyna zginęła. Postanowiłeś przy okazji następnego zadania zrównać z ziemią bazę MilAgro. Zaczynasz w kwaterze na północy. Rozbuduj system obronny (5–6 wieżyczek) i zbuduj 3 Comboty. Po około 5 minutach od zachodu uderzą niewielkie oddziały MilAgro. W sektorze, do którego cię wysłano, są również wojska Neuropy. **Rozkład baz jest następujący: nieopodal, za zachodnim pasmem gór MilAgro ma niewielką bazę. Jego główna kwatera znajduje się na południu. Neuropa ulokowana jest w głębokiej kotlinie na południowym zachodzie.** Pod ziemią rozkład baz jest identyczny. Ponieważ w tej misji będziesz cierpiał na brak surowca (2 złoża w zasięgu – w tym jedno małe pod ziemią), zbuduj na asteroidach i wokoło bazy system emiterów energii słonecznej (Solar Panels). Wykorzystaj też fakt, że MilAgro i Neuropa będą toczyły zajadłą walkę. Musisz skrzętnie zbierać i zwozić do bazy wszystkie znalezione części, bo na ich produkcję może ci nie wystarczyć funduszy. Na początku zniszcz bazę na północnym zachodzie. Poślij tam 10 latających Combotów. W ten sposób uzyskasz dostęp do dodatkowego złoża. W samym centrum mapy, w wysokich górach, znajduje się artefakt Obcych. Dostępu do niego broni silnie uzbrojony Combot. Dopóki nie wykończysz MilAgro i Neuropy staraj się tamtędy nie latać, bo zestrzeli twoje Comboty. Drugie uderzenie skieruj na główną bazę MilAgro na południowym zachodzie. Jednocześnie przygotuj silny zespół uderzeniowy złożony z czołgów, jeepów i pojazdów dalekiego zasięgu. Będzie ci potrzebne minimum 20 jednostek. Po zniszczeniu MilAgro zajmij się Neuropą na południowym wschodzie. Dopiero gdy zaprowadzisz porządek na ziemi, przeprowadź uderzenie pod powierzchnią. Zacznij od sił MilAgro, potem zlikwiduj jednostki Neuropy. **W ten sposób ukończysz misję. Natomiast jeśli chcesz zdobyć jeszcze punkty bonusowe i poznać technologię Obcych, przejmij wszystkie artefakty.**



Od zachodu uderzą siły MilAgro



Masz mało surowca, niewiele zbudujesz



Oto główna baza Neuropy

ZASŁUŻONY AWANS

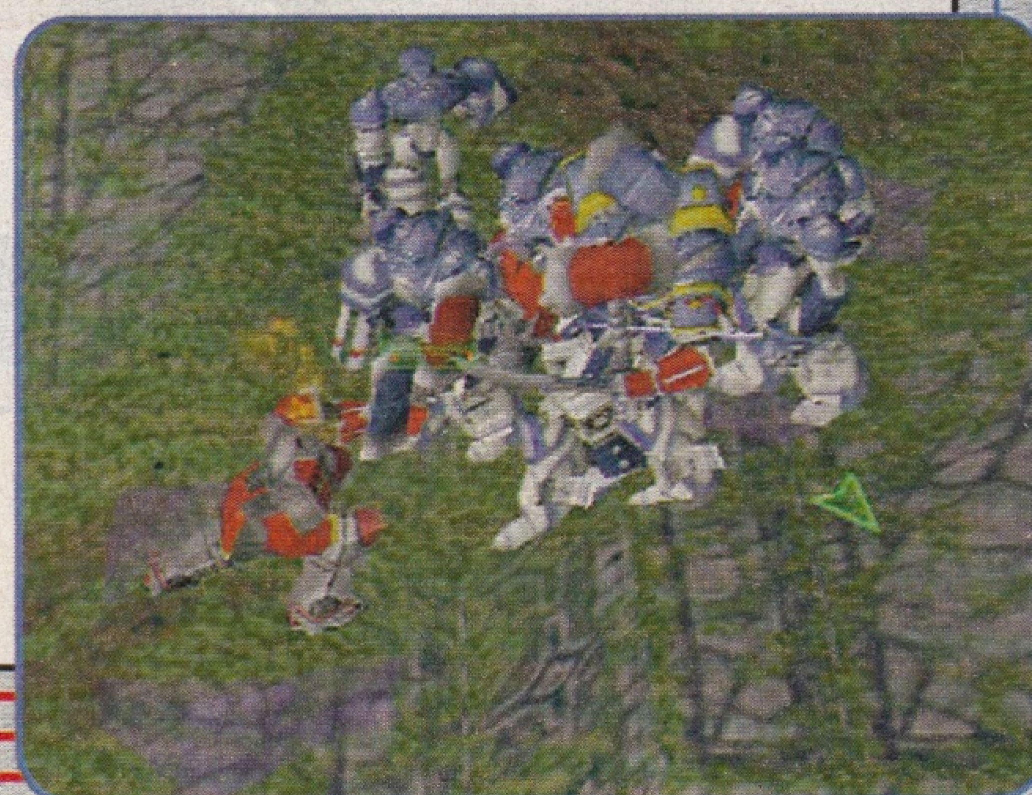
MISJA 9

W czasie ostatniej misji doszło do tragedii wśród dowództwa Rimtechu. W skutek niespodziewanego ataku MilAgro w Sperry Ridge śmierć ponieśli najbardziej zasłużeni członkowie korporacji, w tym głównodowodzący – Hansen. Samozwańczo przejmujesz dowodzenie i wyruszasz na kolejny bój z siłami MilAgro. Baza zlokalizowana jest na północy, na wysokim, pokrytym trawą postumencie. **Masz mało surowców, więc przygotuj się na zacięty pojedynek.** Łatwo dostępne, ale niezbyt zasobne złoża lawy znajdują się pod ziemią. Poślij 2 DrillTrucki – po jednym na północny wschód i zachód. Wybuduj silną obronę przeciwlotniczą, a dostępne od początku wieżyczki przesuń bliżej ku zabudowaniom. Na powierzchni istnieją trzy bazy MilAgro. Dwie masz nieopodal – na północy i zachodzie. Zacznij niszczyć tę północną, gdyż tam znajduje się jeden z naziemnych kraterów. Uważnie zbieraj wszystkie części Mechów, bo pieniędzy jest w tej misji jak na lekarstwo. Nie produkuj latających Combotów, gdyż są za drogie. Skup się za to na tych uzbrojonych w wyrzutnie rakiet. Będą stanowić dodatkowe wsparcie przeciwlotnicze. W dalszej kolejności zajmij się bazą z zachodu. **Postępuj zgodnie z zasadą „małych kroczków". Umiejętnie wciągaj Comboty wroga do walki i podprowadzaj je pod swoją bazę, wystawiając na druzgocący atak wieżyczek.** Nieopodal bazy zachodniej (nieco poniżej) znajduje się Obcy artefakt. Wyślij DrillTrucka i przejmij budynek. Teraz zajmij się bazą na południu. Zgromadź pieniądze i wyprodukuj tyle „latających nóg", ile ci się uda. Unowocześnij Comboty i leć na południe. Zniszcz wszystkie budynki wroga, a także jego pojazdy wydobywcze. Następnie wyprodukuj pod ziemią jak najwięcej pojazdów (ok. 30) i uderz na jedyną podziemną bazę, która znajduje się na południu. Po pomyślnym zakończeniu tej misji dostaniesz nominację na CTO korporacji Rimtech.

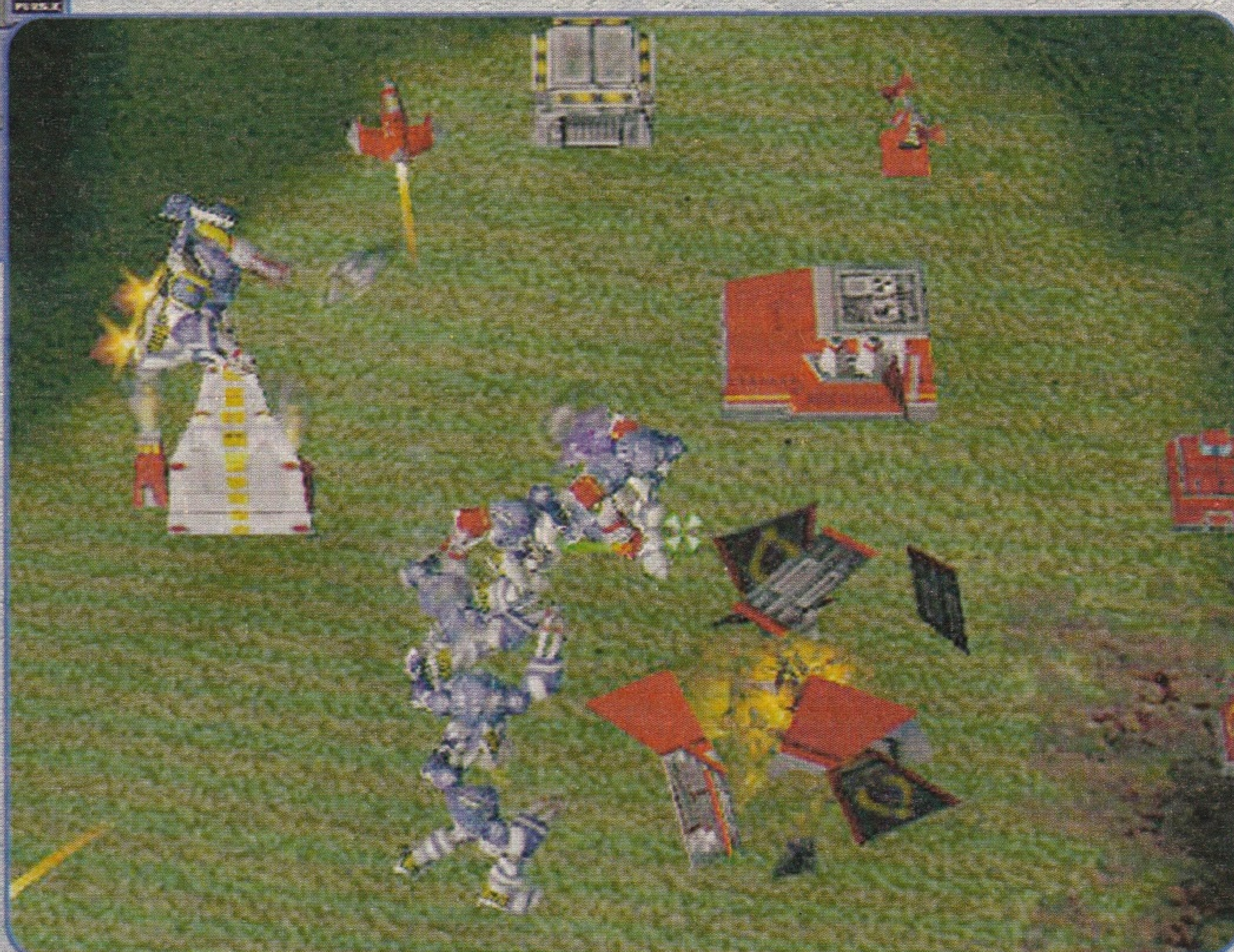


Wieżyczki przesuń w pobliże budynków


Znów musisz odpierać częste ataki wroga na twoją bazę


Siła złego na jednego Combota


Aby ukończyć misję, zniszcz Matter Converter MilAgro. Znajduje się on pod ziemią


Po kolei niszcz wszystkimi Combotami budynki wroga


Ten wrogi Enhancer powinieneś przejąć



Pojedynek w obronie bazy



Takiego ataku nie przetrzyma żadna budowla

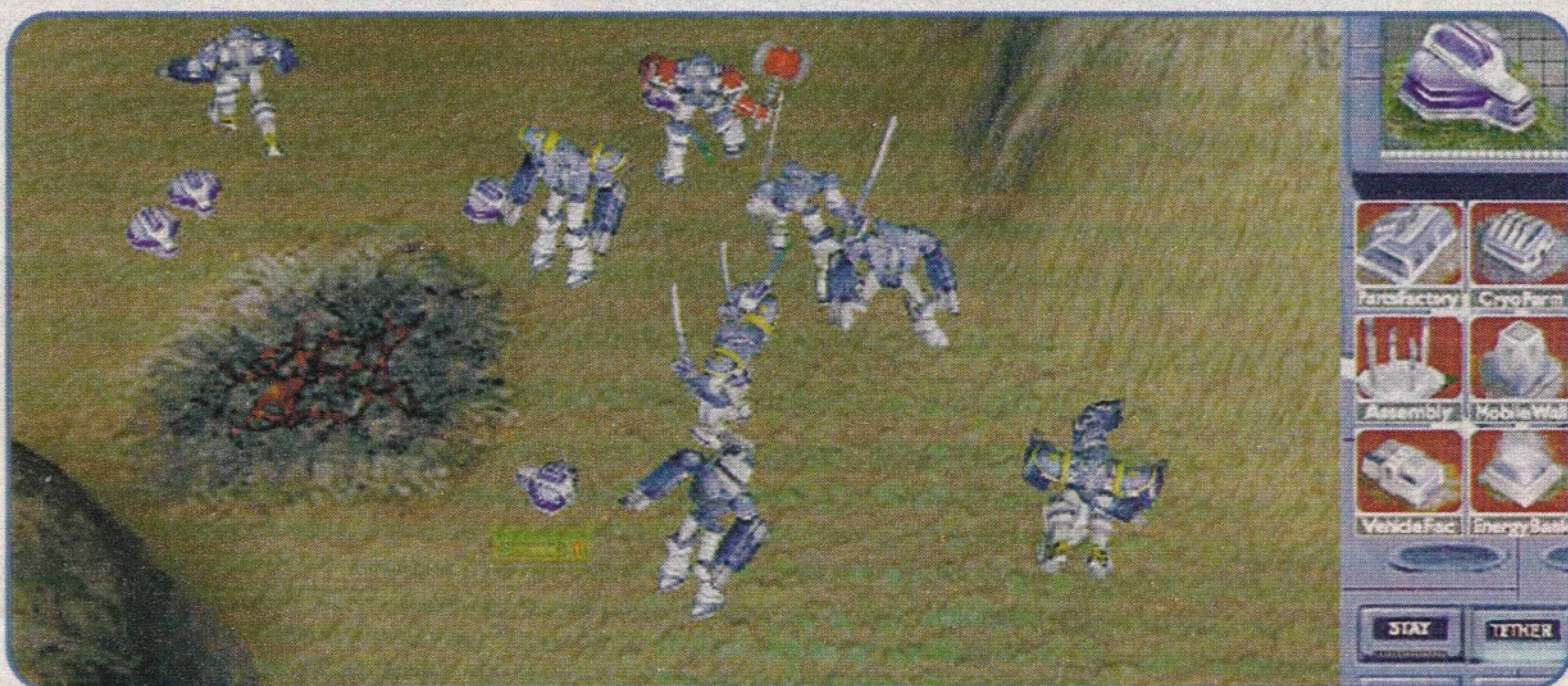


Musisz bardzo szybko rozbudować bazę

POLOWANIE NA AKIRO

MISJA 10

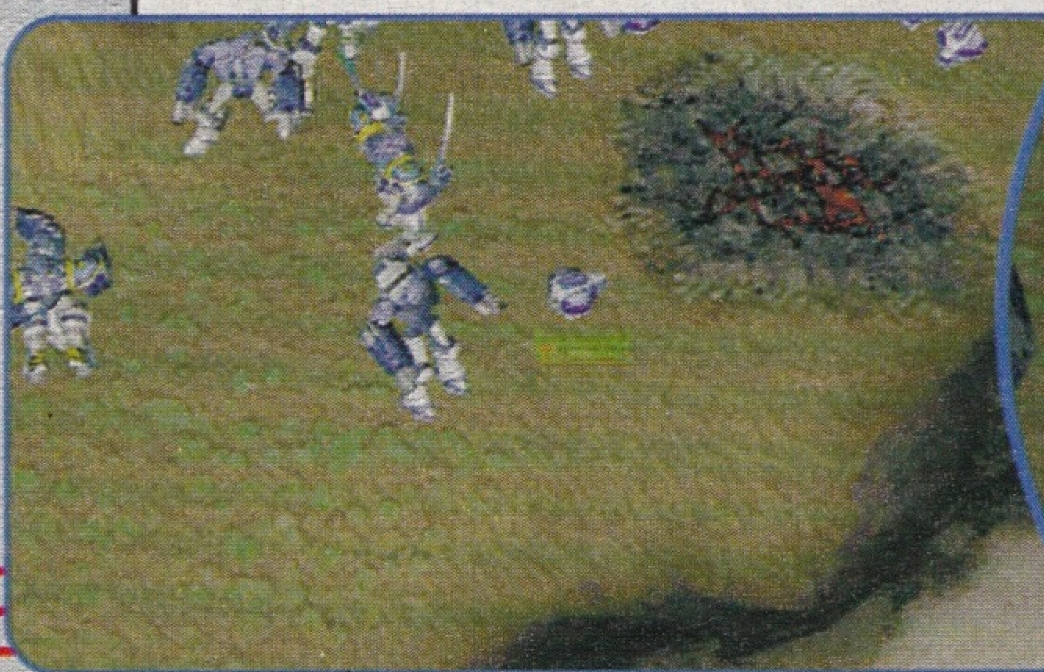
Akiro Zabójca jest prawą ręką twojego brata Stefana. Ostatnimi czasy poczyna sobie zbyt zuchwale, niszcząc oddziały Rimtechu. Przyszła pora, żebyś osobiście stawił mu czoła. To piekielnie trudna misja, w której będziesz musiał kierować się zasadą „małych kroków". **Zaczynasz niemal w centralnym punkcie mapy. Korzystając z pobliskiego krateru, zbuduj od południowego i północnego wschodu po trzy wieżyczki laserowe i przeciwpancerne.** Za chwilę zacznie się atak MilAgro i potrwa już niemalże do końca rozgrywki. Recepta na sukces leży w dobrym gospodarowaniu surowcem, którego ilości są bardzo ograniczone. Złoża lawy występują często na mapie, ale nie są zasobne, a do tego w większości okupowane przez siły MilAgro. Na północnym zachodzie znajdują się trzy kratery, do których po zaciętej walce uda ci się uzyskać dostęp. Dalsza zabawa będzie polegała na urządzeniu twoim Hovertruckom ścieżki zdrowia pomiędzy wspomnianymi rozlewiskami lawy. Skonstruuj 5 Combotów złożonych ze „zwykłych nóg" (które potem wymienisz na latające), korpusów z wyrzutniami rakiet i energetycznych kończyn (Energy Blaster). Całemu zespołowi wydaj polecenie ataku z dystansu (Ranged Fire) i rozkaż chronić zespół wydobywczy, złożony z 6 Hovertrucków. Dzięki temu Comboty będą unosiły się nad ciężarówkami i strzelały do wszystkiego, co znajdzie się w ich pobliżu. Sukcesywnie prowadź wydobycie, mając na uwadze, że z pobliskich wind, ulokowanych nieopodal rozlewisk, będą wyjeżdżały czołgi przeciwnika. Pod bazą znajduje się jedno złoże, które również powinieneś wykorzystać. Nie zapuszczaj się jednak głębiej, bo tam przeciwnik zniszczy cię bez skrupułów. Podstawową receptą dla tej misji jest pokonanie sił MilAgro kolejno na ziemi, w powietrzu, a dopiero na końcu pod ziemią. W czasie szalonego wydobycia (raz po raz musisz zmieniać krater) pozostaw w bazie 4 Hovertrucki, którymi będziesz reperował uszkodzenia sprzętu i budynków. Dbaj zwłaszcza o Comboty, które w dalszym ciągu produkuj i pozostawiaj do obrony bazy. Nie zapominaj również o wieżyczkach, które mają duże pole rażenia. Wybuduj jeszcze 6–8 murów i wyposaż je w wyrzutnie rakiet. MilAgro dysponuje silnym lotnictwem, więc gdy zgromadzisz już drugi zespół Combotów, złożony z 7–8 jednostek, wyprodukuj dla nich „latające kończyny". Poślij Comboty na orbitę i zniszcz wszystkie panele solarne. Gdy to uczynisz, wracaj szybko do bazy i odpieraj kolejny atak MilAgro. Przystąpisz teraz do frontalnego uderzenia. **Na południowym wschodzie (w samym dolnym rogu mapy) znajdują się trzy bazy Mil-Agro. Poślij tam desant złożony z 10 do 15 Combotów.** Zacznij od bazy najbardziej wysuniętej na zachód i posuwaj się przy krawędzi mapy, śledząc rozkład budynków. Niszcz wszystkie cele mogące dosięgnąć cię z ziemi. Następnie przystąp do burzenia budowli i niszczenia pozostałych pojazdów. Comboty pozostaw w południowych rejonach i od czasu do czasu przeprowadzaj nimi mały rekonesans, bo MilAgro będzie próbowało się odbudowywać. W międzyczasie możesz w bazie rozpocząć produkcję sprzętu bojowego na szeroką skalę. Przyda się wszystko, co jeździ i strzela. Wyprodukuj około 30 jednostek i zjedź na dół. Powoli posuwaj się na południowy wschód i niszcz wszystkie fabryki pojazdów, jakie napotkasz. W krańcowym rogu mapy znajduje się ostatnia baza, którą musisz zrównać z ziemią. Nawet nie zorientujesz się, kiedy zabijesz poszukiwanego Akiro. Będzie to koniec rozgrywki, ale możesz jeszcze pokusić się o zdobycie dwóch artefaktów Obcych, znajdujących się na powierzchni, w miejscu, w którym były bazy MilAgro. Z końcowego filmiku dowiesz się, co takiego przydarzyło się Diego Angelusowi na samym końcu. To wszystko...

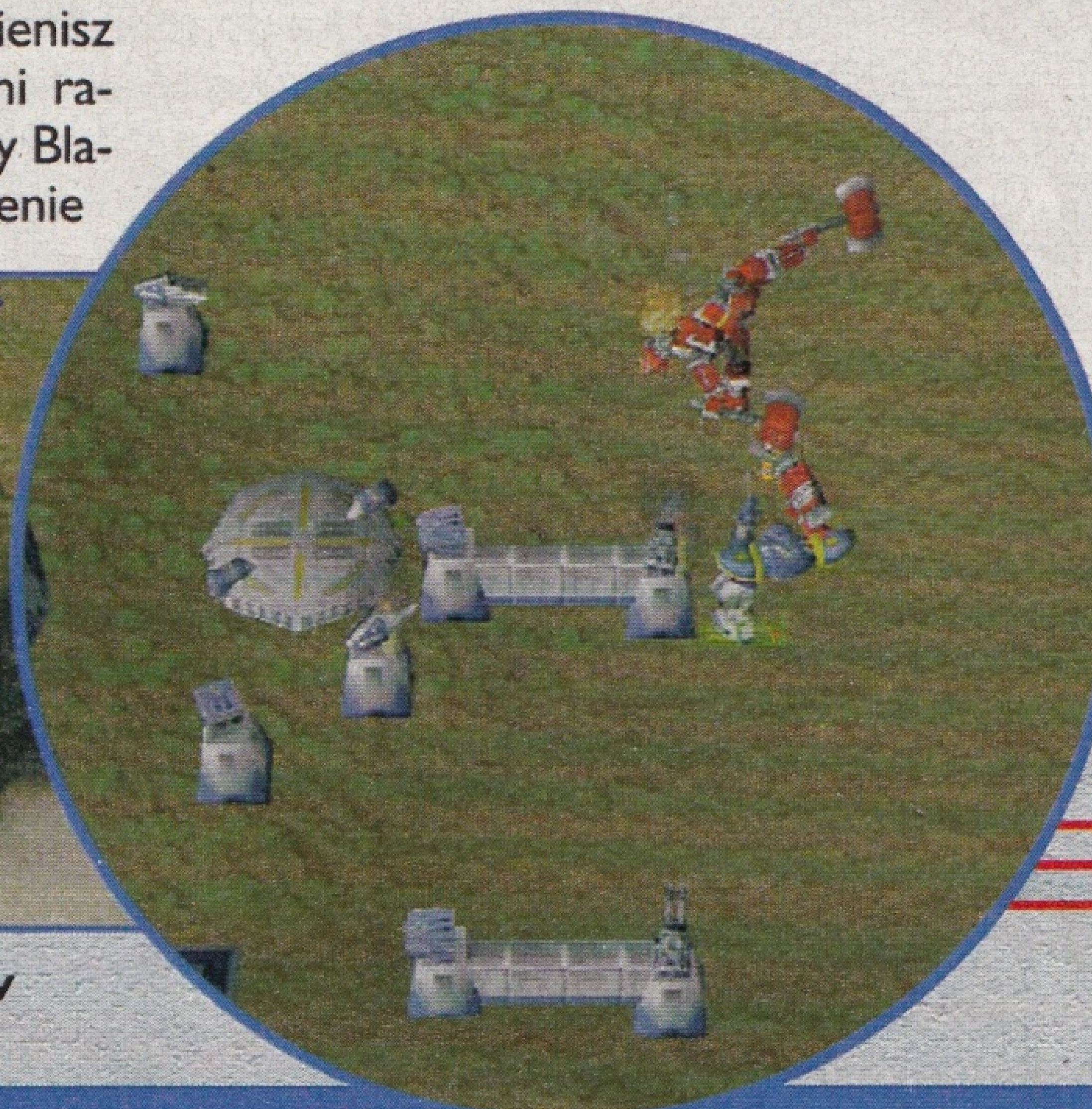


Korzystaj z napotkanych źródeł lawy...



... i chroń swoje niezastąpione Hovertrucki...





...a odetniesz przeciwnika od surowców

StarLancer

...Działania Koalicji nie mogą pozostać bez odpowiedzi. Mimo wysiłków naszych polityków nie da się dłużej utrzymać pokoju. Dowodzi tego między innymi zdradziecka napaść na statek generała Brixa oraz ataki na nasze placówki... W związku z zaistniałą sytuacją cieszymy się, że wstępujesz w szeregi pilotów Sojuszu...

cz.1

Myśliwce Sojuszu



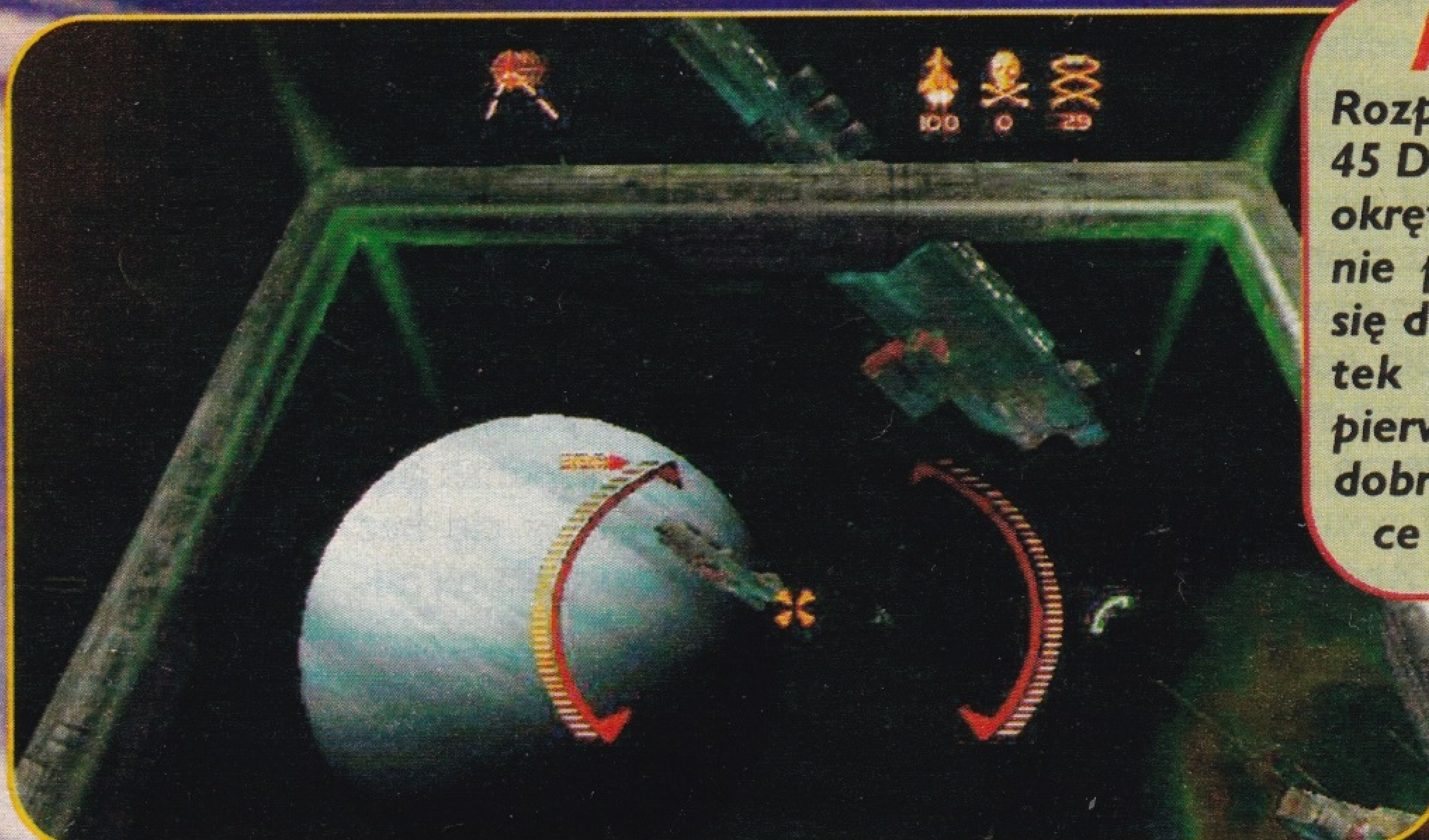
WOLVERINE – dwuosobowy ciężki myśliwiec produkcji niemieckiej. Maszyna zbudowana w oparciu o zasadę, że „najlepszą obroną jest atak". Uzbrojony w dwa działka Collapser, dwa działka laserowe, jedno działko tachyonowe oraz rakiety podwieszane aż w ośmiu punktach kadłuba posiada potężną siłę ognia. Równie potężne osłony i opancerzenie równoważy słabą zwrotność Wolverina. Aby zwiększyć jego możliwości w walce z myśliwcami, wyposażono go rewers ciągu.



COYOTE – dwuosobowy średni myśliwiec produkcji amerykańskiej. Szybkość, zwrotność, dobre opancerzenie oraz osłony – to podstawowe zalety tego statku. Posiada siedem punktów podczepiania uzbrojenia, dwa działka protonowe strzelające do przodu i jedno działko laserowe strzelające do tyłu. Dodatkowo został wyposażony w ułatwiający celowanie system Blind Fire.



NAGINATA – dwuosobowy lekki myśliwiec produkcji japońskiej. Wysoka manewrowość i dobre osłony to główne zalety tego myśliwca. Niestety, słabe opancerzenie oraz jedynie trzy punkty podwieszania uzbrojenia wykluczają jego wykorzystanie do ataku na cięższe jednostki przeciwnika. Aby zwiększyć jego odporność na ataki wroga, wyposażono go w system osłon Spectral Shields – dający na krótki czas całkowitą niewrażliwość na ogień działek laserowych oraz bardzo skuteczne systemy zagłuszania (ECM).



Jesteś żółtodziobem, w dodatku śmierć zagląda ci w oczy... To naprawdę trudna misja

Misja #1

Rozpoczyna się operacja „Shield". 45 Dywizjon zostaje przydzielony do okrętu ANS Reliant. Pierwsze zadanie polega na osłonie zbliżających się do miejsca przegrupowania resztek Floty Brytyjskiej. Czeka cię pierwsza walka. Przygotuj się do niej dobrze. Przeciwnikami będą myśliwce Sabre i torpedowce Kamov.

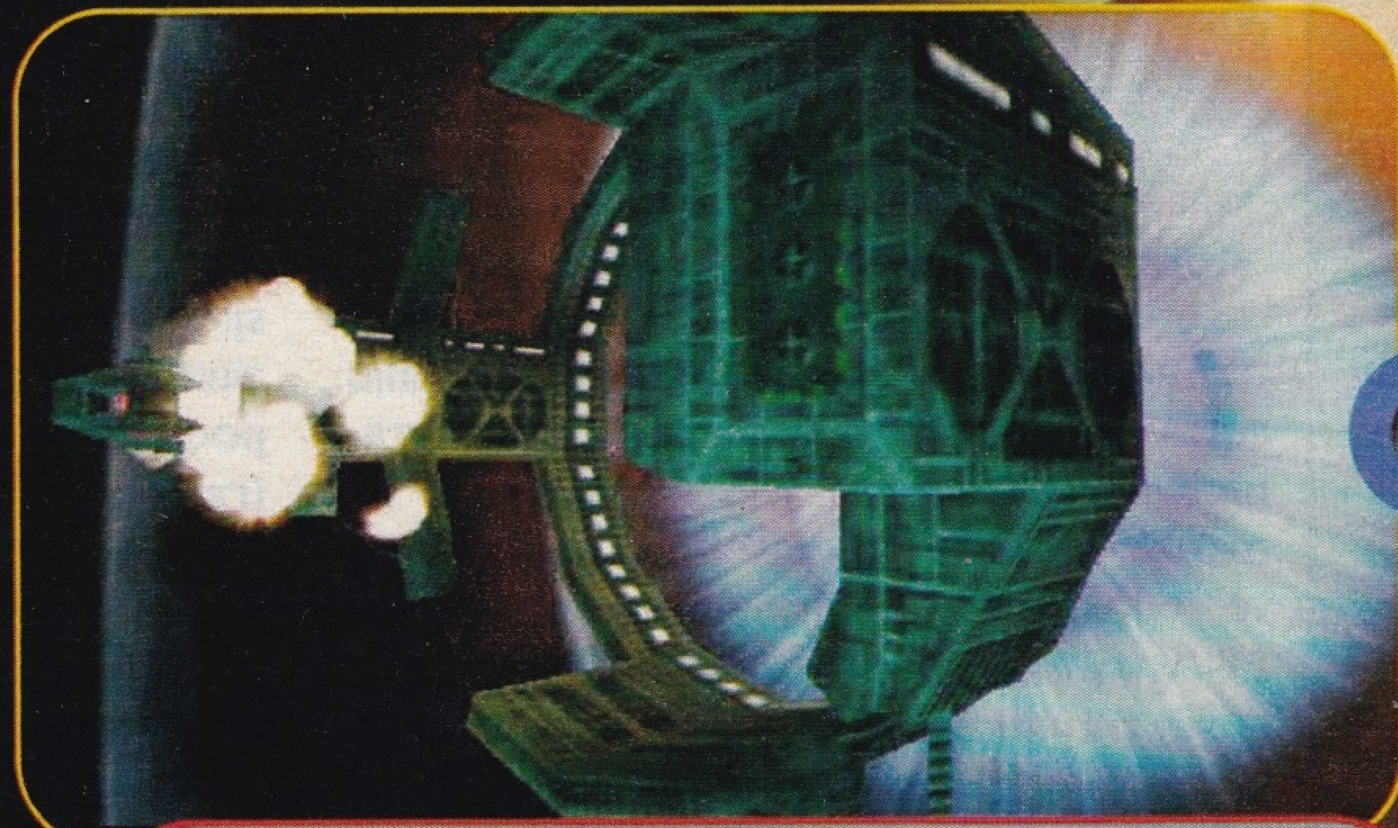
Misja #2

Tym razem celem misji jest patrolowanie sektorów wokół stacji Fort Brax. Po spotkaniu z dywizjonem Pum z ANS Washington będziesz musiał wziąć udział w akcji ratowania generała Brixa. Za wszelką cenę nie można dopuścić do przechwycenia jego kapsuły ratowniczej. Zniszcz Antonova, a później weź udział w likwidacji jego eskorty myśliwskiej.
Po powrocie do głównych sił zajmij pozycje na końcu formacji i czekaj na atak torpedowców Kamov i myśliwców. Najpierw zajmij się torpedami i torpedowcami. Tego typu jednostki wyszukuje się naciskając „t".



Musisz za wszelką cenę uratować generała Brixa

Odnalezienie czarnej skrzynki nie jest prostą sprawą

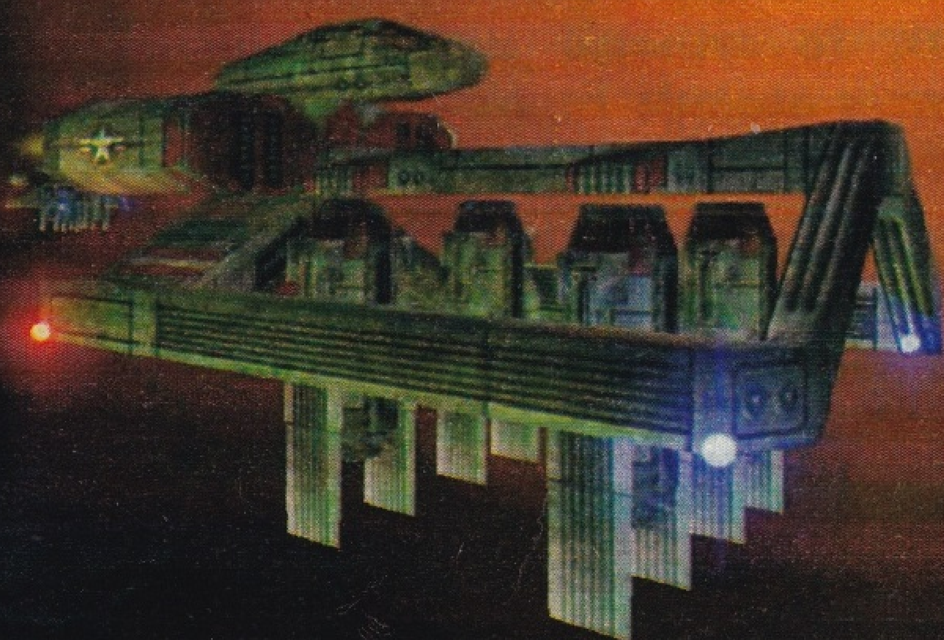


Misja #3

Celem tej misji jest odnalezienie „czarnej skrzynki" zaginionego okrętu dowodzenia Damantes. Misją dowodzi komandor Steiner. Po spotkaniu z ANS Bremmen twój dywizjon natknie się na frachtowiec Lunberg atakowany przez myśliwce Koalicji. Musicie zlikwidować napastników. Po dotarciu na miejsce zaginięcia Damantes okaże się, że są tam miny. Zwolnij i zniszcz jedną po drugiej. Nie podlatuj jednak zbyt blisko, ponieważ ich eksplozja może zniszczyć twój statek. Po odnalezieniu „czarnej skrzynki" Damantes otworzy się Warp Gate, który przeniesie was w pobliże Wenus. Znajdziecie się blisko zainstalowanego tam Warp Gate sił Koalicji. Zniszcz osłonę jego reaktora, a potem sam reaktor (core). Zanim cała konstrukcja wybuchnie, wleć w nią, aby wrócić w pobliże Neptuna. Po chwili pojawi się tam również frachtowiec Riza. Jego pasażerami są naukowcy Koalicji. Twoim zadaniem będzie unieruchomienie tego statku. Dokonasz tego niszcząc jego silniki.

Misja #4

Podczas tej misji zadaniem 45 dywizjonu jest osłona operacji rozmieszczania satelitów rozpoznawczych. Zanim jednak się zacznie, musisz odeprzeć atak na ANS Reliant. Później masz oczyścić strefę zrzutu z myśliwców koalicji i osłaniać samo umieszczanie satelitów. Po zakończeniu zadania będziesz musiał pomóc transportowcowi Sierra Delta, który poprosi o ratunek. Po dotarciu na miejsce zastaniesz tam elitarny dywizjon Koalicji Black Guard i jego dowódcę Nikolay Pietrova. To będzie trudna walka.



Kosmiczne instalacje mogą przyprawić o zawrót głowy

Zimno, ciemno, do domu daleko. I jak tu walczyć?

Ciekawe, kiedy doczekasz się takich statków...

Misja #5

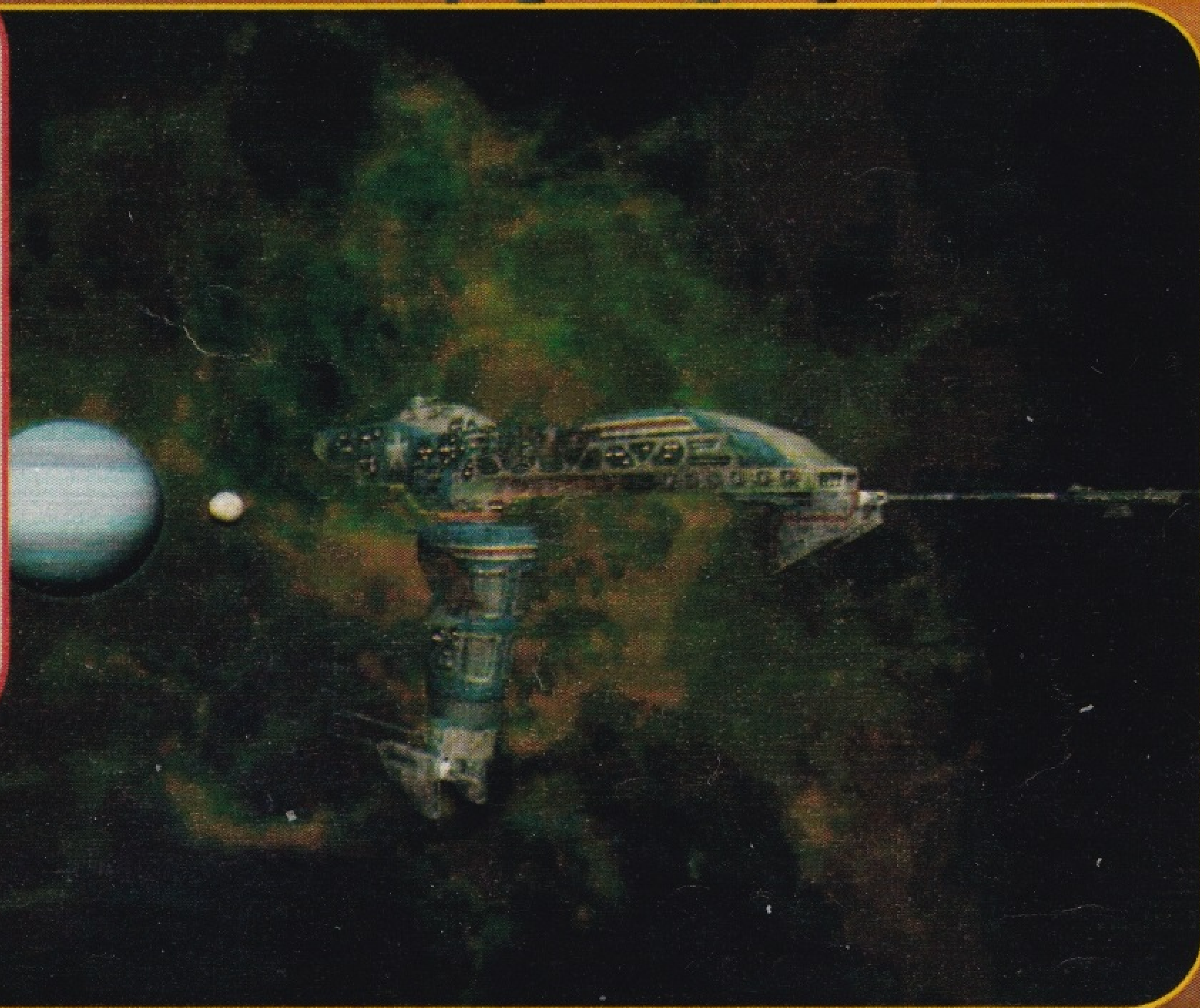
Siłom Sojuszu kończą się zasoby. Zadaniem twojego dywizjonu jest eskortowanie konwoju dużych transportowców. W misji tej będziecie wspierani przez dywizjon Cobra. Po dotarciu na miejsce spotkania z Cobrami weźmiecie udział w walce z myśliwcami Koalicji. W czasie lotu na spotkanie z transportowcami natkniecie się na konwój zaopatrzeniowy przeciwnika. Twoim głównym celem będzie transportowiec Shavarov. Zniszcz jego shield generator oraz silniki. Następnie weź udział w zlikwidowaniu okrętów osłony. Po dotarciu do konwoju Sojuszu zaatakują was siły Koalicji. W pierwszej kolejności niszcz nadlatujące torpedy i okręty torpedowe, dopiero później zajmij się myśliwcami.



Kosmiczne stacje wyglądają dość niesamowicie

Misja #6

Przed tobą bardzo ważne zadanie. Do stacji Fort Baxter zbliża się konwój, w którego skład wchodzi pasażerski statek Ulisses. Podróżują nim ważne osobistości Sojuszu i ten okręt musi dotrzeć bezpiecznie do bazy. Atak przeprowadzą myśliwce Bazyliszek i torpedowce Kamov. Najpierw zniszcz torpedy i torpedowce. Myśliwce zostaw sobie „na deser". Po dotarciu do Fort Baxter będziecie musieli jeszcze uratować transportowiec. Nie zdołacie ocalić okrętu, ale możecie spróbować uratować jego ładunek.

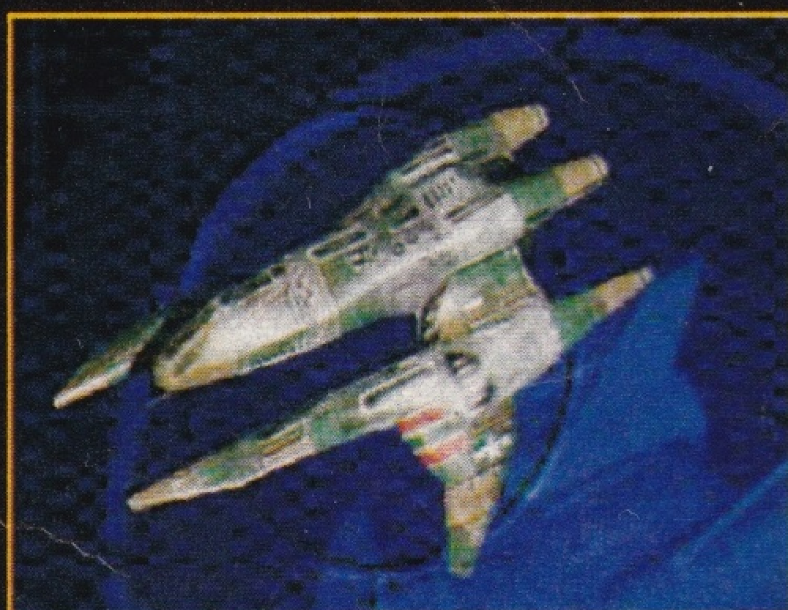


W tej misji czeka cię trudna walka w dalekim kosmosie

Myśliwce Sojuszu



CRUSADER – dwuosobowy lekki myśliwiec produkcji brytyjskiej. Ten mały statek posiada dobre opancerzenie (jak na swoją klasę) i może latać z dużymi prędkościami. Wyposażono go w pięć punktów podwieszenia uzbrojenia oraz dwa działka laserowe. Możliwości defensywne wzbogacono o system Spectral Shields.



PATRIOT – dwuosobowy myśliwiec produkcji amerykańskiej. Jeden z najlepszych myśliwców sił zbrojnych Sojuszu. Bardzo dobre osiągi, duża zwrotność i dobre uzbrojenie czynią go doskonałą maszyną, mogącą wykonywać wiele rodzajów zadań. Uzbrojenie Patriota stanowią dwa działka tachyonowe, dwa działka protonowe i rakiety podwieszane w pięciu punktach kadłuba. Jedyną słabą stroną tej maszyny jest niezadowalające (jak na tę klasę okrętów) opancerzenie.



GRENDEL – dwuosobowy średni myśliwiec produkcji niemieckiej. Potężnie opancerzony i wyposażony w mocne osłony, potrafi wyjść cało z najcięższej nawet walki. Jego uzbrojenie stanowią działka plazmowe, dwa działka laserowe oraz rakiety podwieszane w siedmiu punktach kadłuba. Dobre uzbrojenie i opancerzenie okupione zostało zwrotnością maszyny. Grendel nie radzi sobie zbyt dobrze w walce ze zwrotnymi myśliwcami Koalicji.

Myśliwce Sojuszu



REAPER – dwuosobowy ciężki myśliwiec produkcji amerykańskiej. Potężna maszyna przeznaczona do dalekodystansowych rajdów przeciwko ciężkim okrętom przeciwnika. Uzbrojony w działka Vulcan, wielolufowe działka laserowe, czterolufową wieżyczkę strzelającą do tyłu oraz rakiety podczepiane aż w ośmiu punktach kadłuba, jest najpotężniejszą jednostką tej klasy. Dodatkowo został wyposażony w system Blind Fire.



MIRAGE IV – dwuosobowy myśliwiec dalekiego zasięgu produkcji francuskiej. Jak na statek tej wielkości, jest zaskakująco zwrotny i bardzo szybki. Uzbrojenie Mirage stanowią dwa działka protonowe, jedno działko neutronowe oraz rakiety podwieszane w czterech punktach kadłuba.



TEMPEST – dwuosobowy ciężki myśliwiec produkcji brytyjskiej. Najstarsza jednostka będąca w służbie sił Sojuszu. Swoją popularność zawdzięcza potężnemu uzbrojeniu oraz bardzo wytrzymałym osłonom. Uzbrojenie Tempesta stanowią dwa działka tachyonowe oraz rakiety podwieszane w ośmiu miejscach kadłuba.



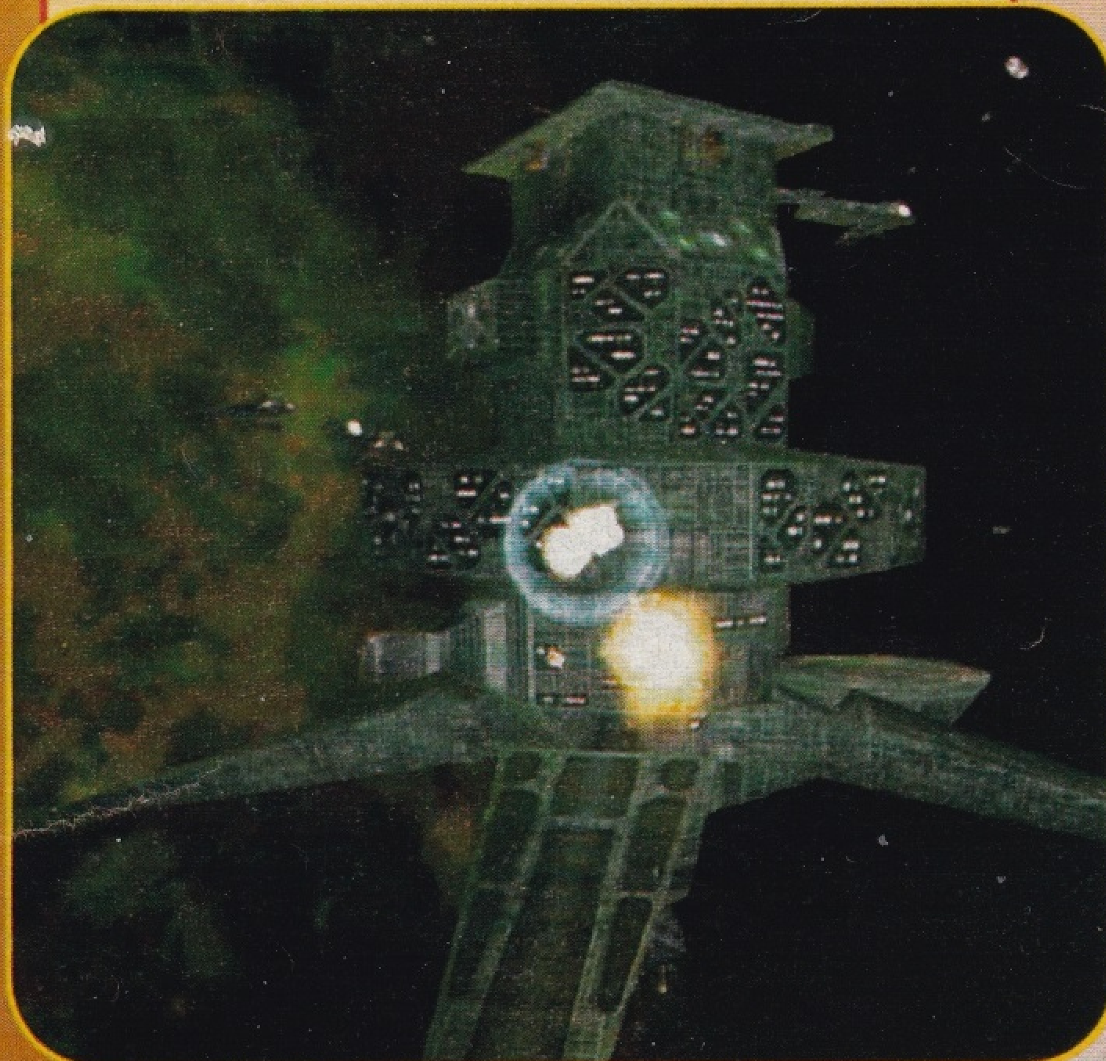
PHOENIX – dwuosobowy średni myśliwiec produkcji amerykańskiej. Jest to jedna z najnowszych konstrukcji w służbie Sojuszu. Doskonałe osiągi, opancerzenie oraz uzbrojenie i osłony godne ciężkich myśliwców stawiają go na pierwszym miejscu w rankingu maszyn myśliwskich. Uzbrojenie Phoenixa stanowią dwa wielolufowe działka laserowe, działko pulsacyjne oraz rakiety podczepiane w czterech punktach kadłuba. Aby podnieść i tak bardzo wysokie walory bojowe maszyny, wyposażono ją dodatkowo w system Blind Fire oraz możliwość odwrócenia ciągu.

Misja #7

Celem tej misji jest atak na lotniskowiec CS Ramzes. Po starcie okaże się jednak, że sytuacja uległa zmianie i Ramzes atakuje Fort Baxter. Stacja nie wytrzyma tego ataku, lotniskowiec Koalicji ucieknie. Flota ruszy za nim w pościg – do was będzie należało ochranianie rozbitków z Fort Baxter. Po uporaniu się z myśliwcami Koalicji otrzymasz zadanie powrotu na ANS Reliant. Wkroczysz w sam środek bitwy z lotniskowcem Ramzes. Niszcząc jego silniki, przyczynisz się do zagłady kolosa.



Leć i zwyciężaj, a Sojusz cię wynagrodzi!



Walka z lotniskowcem będzie trudna i wyczerpująca. Zniszcz jego silniki

Misja #8

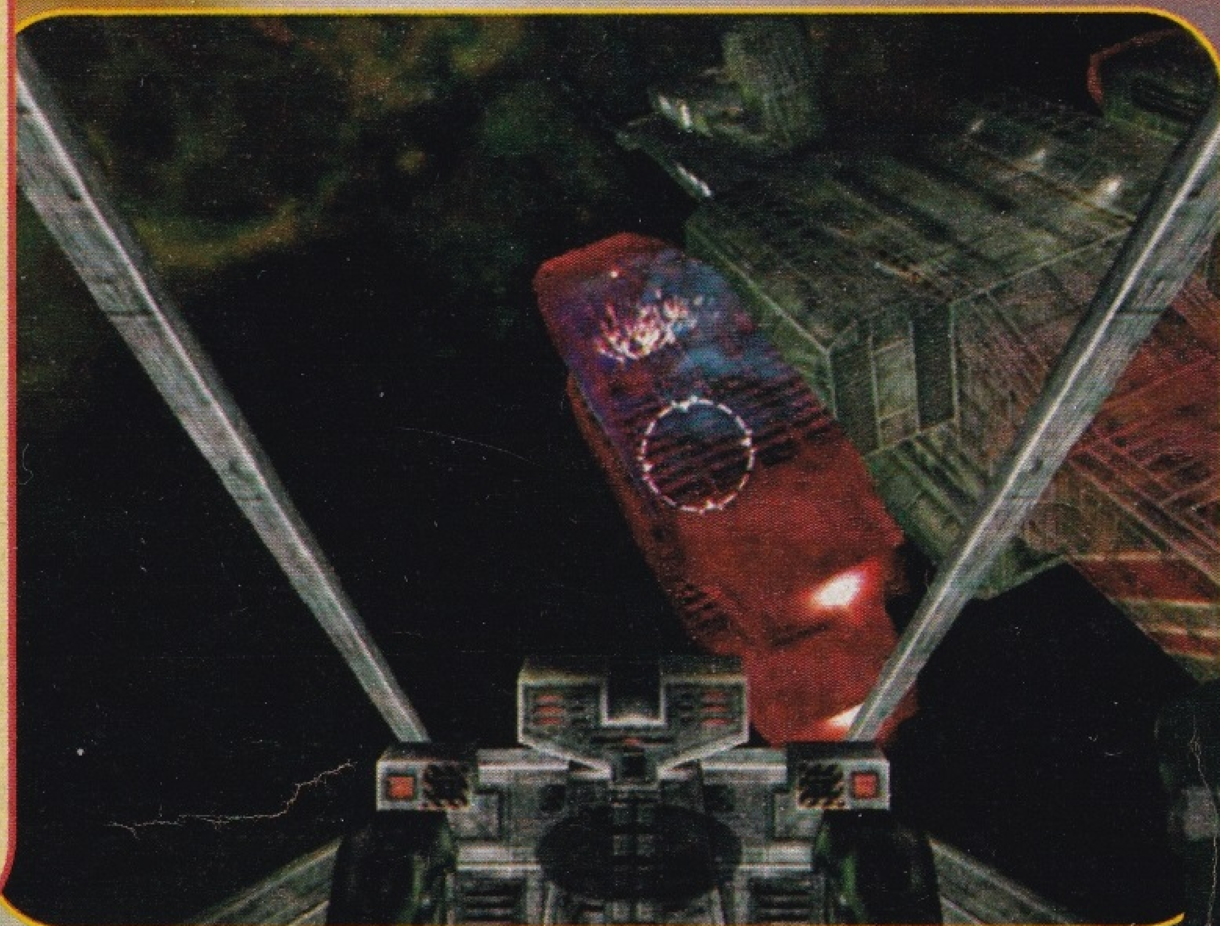
W tej misji staniesz przed niełatwym zadaniem ochrony swojego macierzystego okrętu przed atakiem CS Krasnaya – dużego okrętu Koalicji. Uważaj na nadlatujące w stronę ANS Reliant torpedy. Od tego, czy uda ci się je przechwycić, zależą losy twojego okrętu. Następnie zajmij się torpedowcami i myśliwcami. Jeżeli starczy sił, weź udział w próbie zniszczenia Krasnay. Uważaj, to jest naprawdę trudna misja.



Prawdziwa misja to taka, z której wychodzi się z postrzelanym statkiem i obolałą głową...

Misja #9

Rozpoznanie dalekiego zasięgu wykryło zbliżający się duży zespół bojowy Koalicji. W jego skład wchodzi okręt dowodzenia Berijev. Dowództwo Sojuszu postanowiło dokonać abordażu na ten okręt. Zadaniem 45 dywizjonu jest osłona tej właśnie części operacji. Pierwszym twoim celem powinny być myśliwce Sabre, będące bezpośrednią osłoną Berijeva oraz korwety Krugen. Następnie zniszcz shields generator, silniki oraz wieże artyleryjskie Berijeva. Gdy nadleci prom z grupą abordażową, zapewnij mu bezpieczne lądowanie. Przyczynisz się do zwycięstwa, niszcząc shield generator lotniskowca Koalicji. Podczas tej misji zdezerteruje jeden z dowódców – pułkownik McGann.



Teraz musisz zabawić się w kosmicznego pirata i umożliwić abordaż w gwiezdnym stylu

Misja #10

Koalicja rozwinęła sieć Warp Gate pozwalających jej na swobodne operowanie w rejonie Neptuna. Koordynacją tych operacji zajmuje się stacja obserwacyjna na asteroidzie Latov. Celem tej misji jest wyłączenie jej z akcji. Pamiętaj, aby do tego zadania uzbroić swój statek w pociski Jackhammer. Podczas lotu w rejon stacji Latov natkniecie się na konwój Koalicji. Koniecznie musisz zniszczyć myśliwce Saracen, zanim dokonają skoku nadprzestrzennego i ostrzegą znajdujący się w pobliżu lotniskowiec Koalicji. Po walce będziesz mógł uzupełnić swoje uzbrojenie z okrętu Nanny. Najpierw jednak musisz zapewnić mu bezpieczeństwo. Po dotarciu do stacji Latov zniszcz Comm Center i wieże artyleryjskie. Następnie osłaniaj grupę bombowców Gamma. Potem zniszcz talerz anteny dalekiego zasięgu, rozwal obudowę kanału wentylacyjnego (vent) i wstrzel do środka Jackhammera. Eksplozja wewnątrz stacji wyłączy ją na zawsze.



Przed tobą niezwykle cenna asteroida i stacja obserwacyjna. Oto główny cel misji. Uwaga! Nie zaczep o anteny!



Teraz musisz działać szybko i zdecydowanie! Czas ucieka!



Misja #11

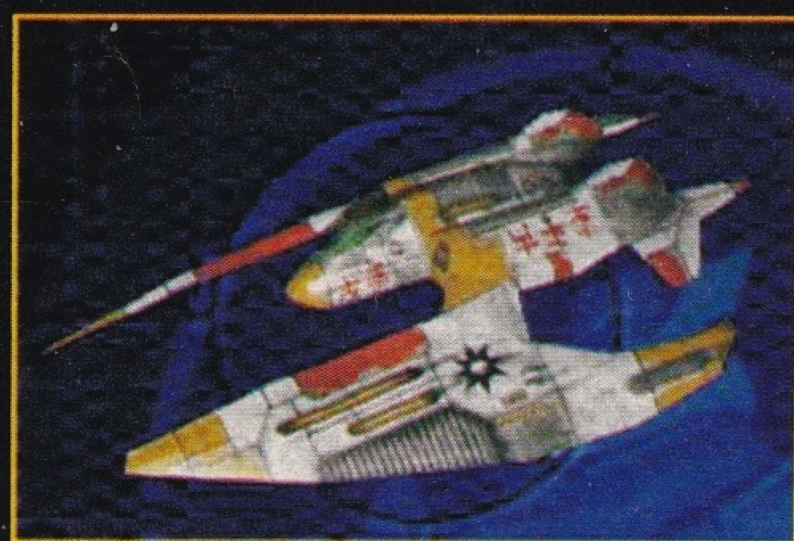
Na orbicie Saturna Koalicja kończy budowę wielkiego lotniskowca klasy Czar. 45-ty dywizjon weźmie udział w ataku na ten kompleks. Po dotarciu na miejsce szybko pozbądź się myśliwców przeciwnika. Następnie zniszcz satelity systemu obronnego, a później zajmij się korwetami Krugen i wieżami artyleryjskimi na kompleksie Czar. Po ataku bombowców Gamma zniszcz obudowę reaktora i wstrzel do środka Jackhammer. Eksplozja rdzenia załatwi sprawę. To jeszcze jednak nie koniec zadania. Po powrocie do swojej floty czeka cię jeszcze starcie z elitarnym dywizjonem Koalicji Black Guard – uważaj na ataki torpedowe na ANS Reliant.



Dalekich lotów gwiezdny wojowniku

Misja #12

Twój dywizjon w uznaniu zasług otrzymał nazwę Tigers. Siły zbrojne Sojuszu uruchamiają własny program Warp Gate. Niezbędne jest jednak do tego specjalne paliwo. Wywiad Sojuszu znalazł je na należącej do Koalicji stacji Stalag. Dywizjon Tygrysów otrzymał zadanie osłony operacji zdobycia tego paliwa. Po dotarciu na miejsce akcji zniszcz wieże artyleryjskie wokół głównego wejścia. Następnie rozwal wrota i wleć do środka stacji. Wewnątrz musisz „uciszyć" wieże artyleryjskie – czekaj aż okręty Ripper przejmą paliwo. Kiedy otrzymasz informację, że są już bezpieczne, zniszcz pozostałe paliwo. Uważaj, eksplozja doprowadzi do zniszczenia całej bazy. W związku z tym ustaw się blisko tunelu wylotowego. Po eksterminacji bazy będziesz musiał jeszcze stawić czoło elitarnemu dywizjonowi Koalicji.



SHROUD – eksperymentalny lekki myśliwiec produkcji japońskiej. Najnowocześniejsza jednostka wprowadzona do służby jedynie w kilku egzemplarzach. Bardzo zwroty, rozwijający duże prędkości i wyposażony w doskonałe osłony – jest marzeniem każdego pilota. Nowa maszyna została wyposażona w system: Blind Fire, możliwość odwrócenia ciągu oraz system maskowania pozwalający jednostce (do czasu otwarcia ognia) stać się niewidzialnym. Uzbrojenie Shrouda stanowią dwa działka protonowe i rakiety podczepiane w czterech miejscach kadłuba.

Tekst: Przemysław "Youzi" Szynkora

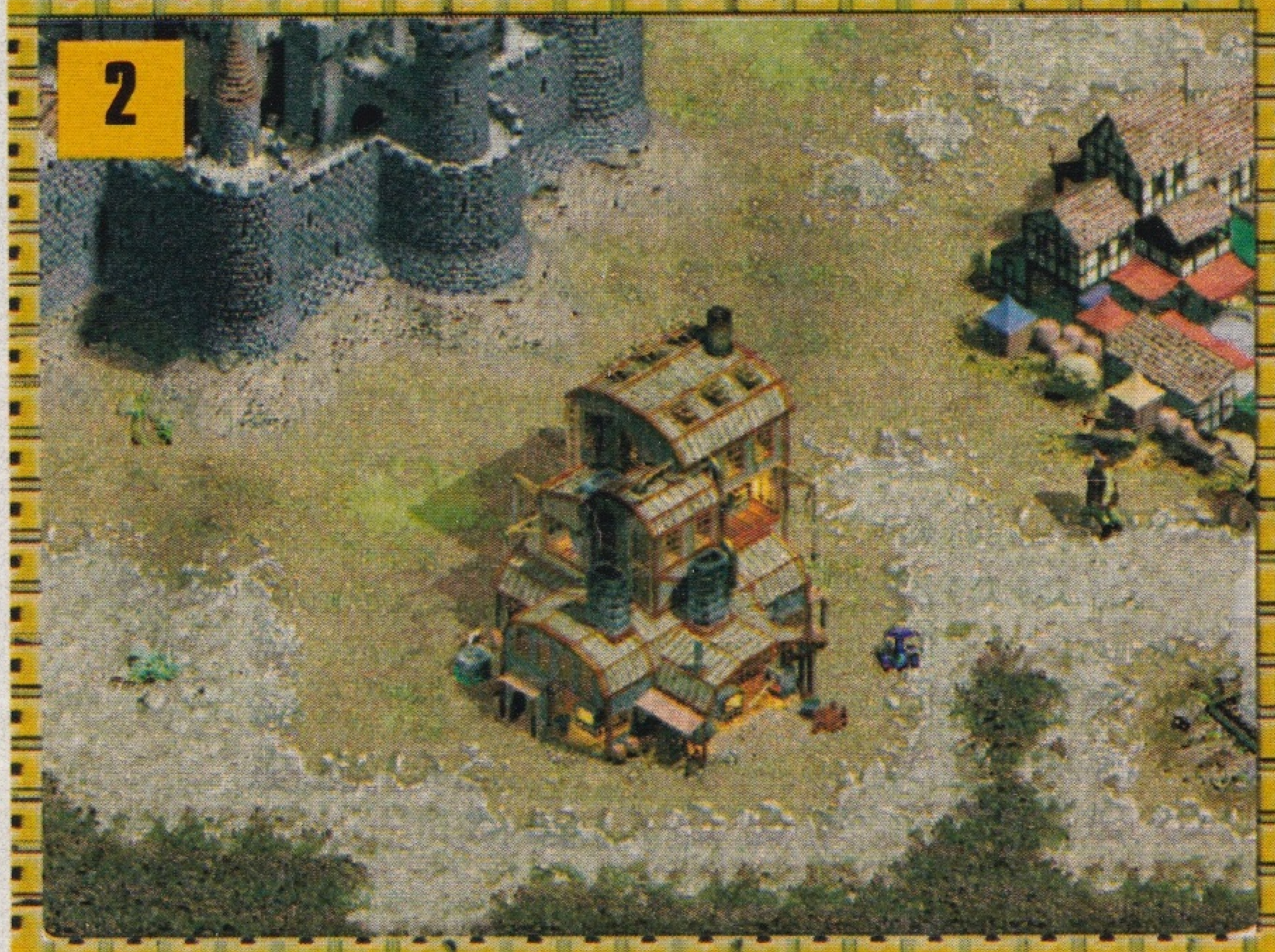
część I

Majesty™

Rozbudowa królestwa ciągle napotyka na przeszkody – a to smok spalił Targ, a to wampir morduje poddanych... Z tego poradnika dowiesz się, jak uniknąć takich i wielu innych kłopotów



Potwory na pewno nie będą czekać, aż twoje królestwo się rozrośnie. Dlatego w pierwszej kolejności wybuduj Gildię Wojowników i jak najszybciej zwerbuj czterech bohaterów. Będą oni stanowili pierwsze siły obronne twoich włości.



Na początku Wojownicy są jednak słabo uzbrojeni. Z tego powodu od razu po ukończeniu Gildii skieruj Kmieci do budowy Kuźni. Kiedy tylko będzie gotowa, rozpocznij badania nad nowymi rodzajami broni i pancerzy. Dodatkową korzyścią z posiadania tego budynku jest niższy o 5% koszt stawiania kolejnych budowli.

Współdziałający ze sobą bohaterowie różnych profesji stanowią prawdziwe zagrożenie dla potworów



Twoi herosi szybko zginęliby od ran, gdyby nie eliksiry lecznicze. Targ umożliwi im zachowanie życia, a tobie zapewni stały dopływ gotówki. Pamiętaj jednak, żeby zlecić opracowanie technologii wytwarzania magicznych mikstur.

Złoto kusi najróżniejsze potwory, więc opłacalną inwestycją jest budowa Strażnicy w pobliżu Targu. Oczywiście warto rozbudować ją do drugiego poziomu i zapłacić za szkolenie gwardzistów – dzięki temu ochrona Targu będzie bardziej skuteczna. Dodatkową korzyścią jest przyspieszenie poboru podatków – poborca nie będzie musiał już wracać do Zamku, lecz dostarczy złoto do Strażnicy. Niestety, ze względu na wzrastający koszt Strażnic, opłaca się wybudować jedynie kilka – później ich zadania obronne muszą przejąć Wieże Miotające.

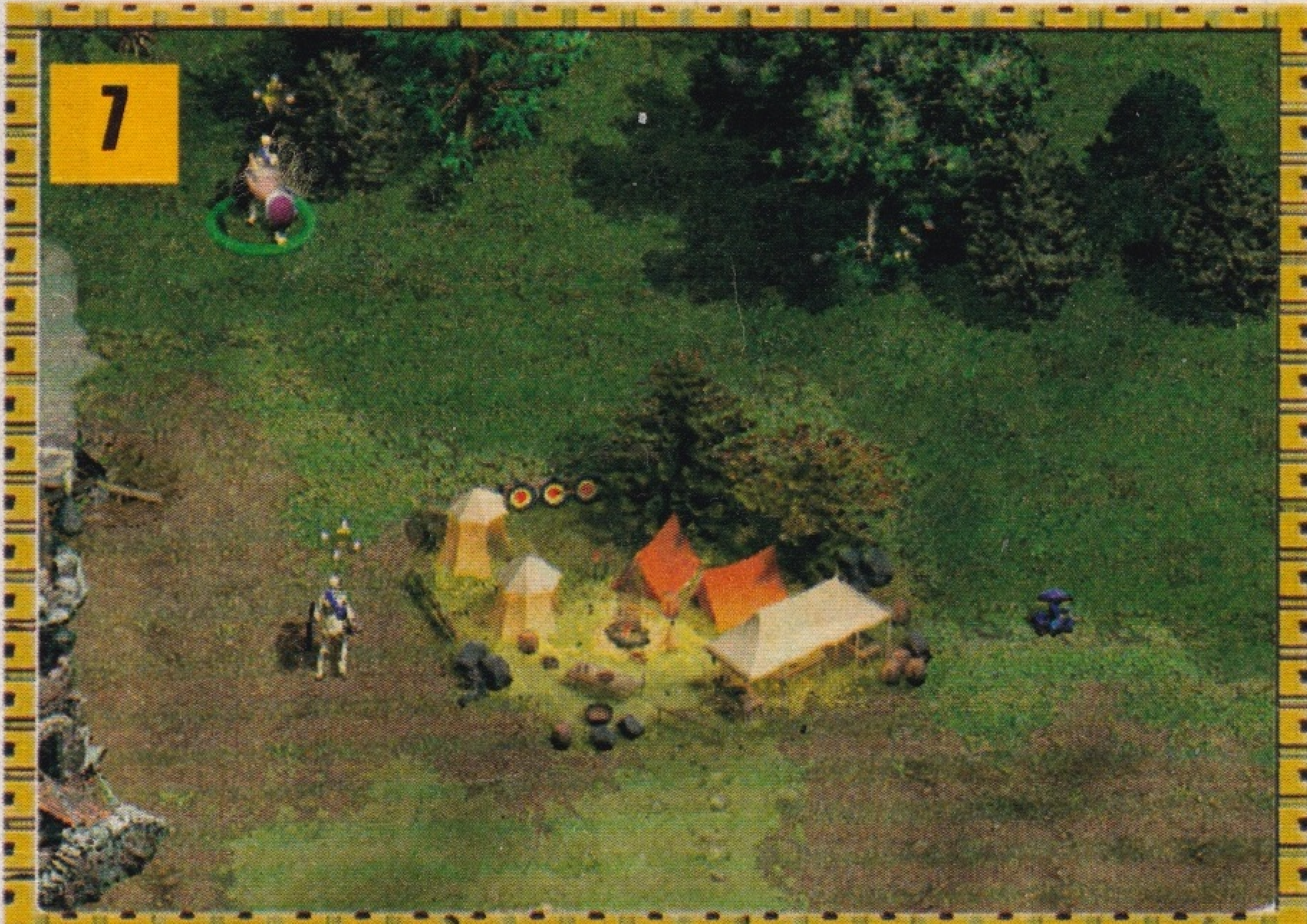




Sprawnie funkcjonujące królestwo nie obejdzie się bez Gildii Łotrzyków. Główną jej zaletą jest możliwość natychmiastowego zebrania podatków, oczywiście za pewną opłatą, ale nie wahaj się korzystać z tego udogodnienia w sytuacjach podbramkowych. Ponadto Łotrzykowie będą okradać ze złota budowle wroga, a nawet groby nieprzyjaciół. Nie jest to może najczystszy sposób zdobywania pieniędzy, ale bez złota wiele nie zdziałasz. W dodatku rozbudowana Gildia umożliwia bohaterom zatruwanie swojej broni, zwiększając ich skuteczność w walce z wrogami i potworami.



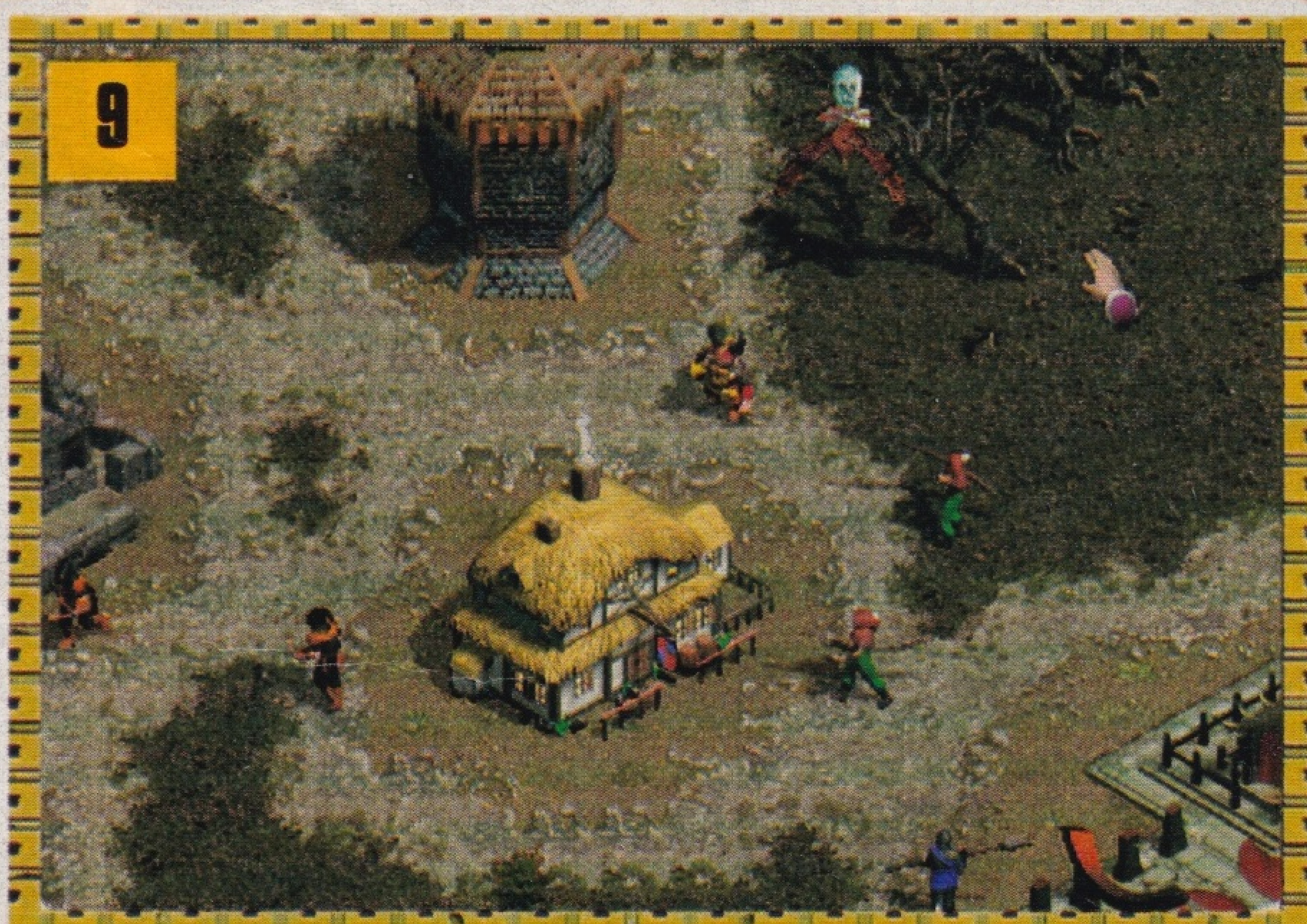
Opłaca się również wybudować Skład Handlowy – nie zapomnij o technologii wytwarzania eliksirów. Pamiętaj również, aby nie stał się on łatwym celem dla żądnych złota potworów i postaw w pobliżu Strażnicę lub Wieżę Miotającą.



Mając takie zaplecze ekonomiczne, możesz rozpocząć badanie krainy. W tym celu wybuduj Gildię Łowców i zwerbuj czterech takich bohaterów. Ich ulubionym zajęciem jest odkrywanie nowych terenów, dzięki czemu szybko poznasz położenie legowisk bestii i budowli przeciwnika.



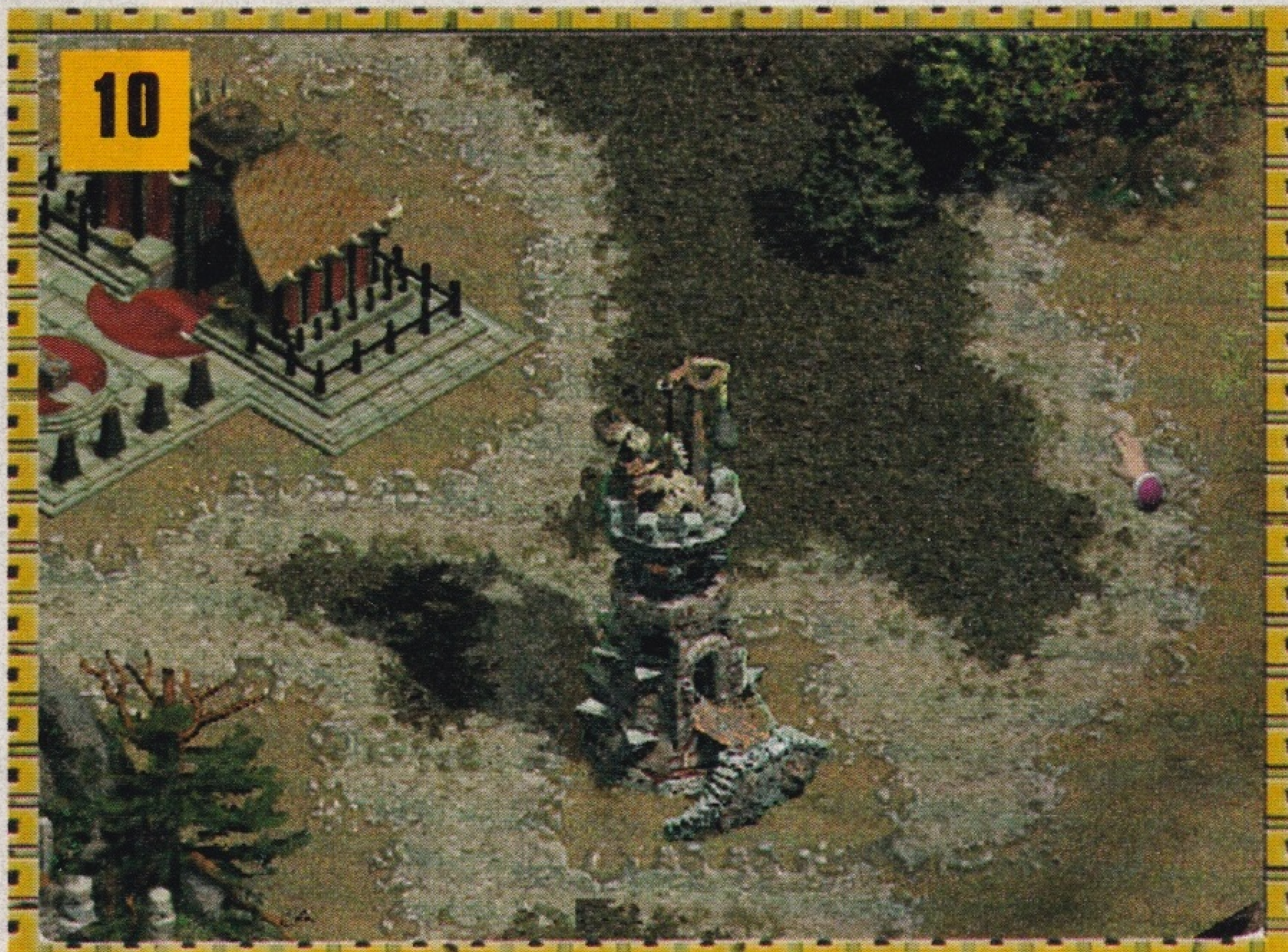
Największym zagrożeniem jest obecnie atak silniejszych bestii, dlatego powinieneś zwiększyć swoje możliwości obronne, zachęcając Krasnoludy do osiedlenia się w twoich włościach. W tym celu musisz rozbudować Kuźnię do poziomu trzeciego, a Zamek do drugiego. Dodatkową korzyścią modernizacji Zamku jest możliwość stawiania Świątyń i Gildii Czarodziejów oraz większa liczba Kmieci, a także rozbudowy Kuźni.



Bohaterowie muszą od czasu do czasu odpocząć po trudach walki. Oczywiście zawsze mogą wrócić do Gildii, ale chętnie odwiedzą także oberżę. Jeśli wybudujesz ją na skraju swoich włości, bohaterowie częściej będą ją odwiedzać, gdyż mają do niej bliżej, niż do domu. Pamiętaj jednak, by chronić to kolejne stałe źródło dochodów – najlepiej wybuduj w pobliżu kolejną Strażnicę lub Wieżę Miotającą.



Jeden z wielu potworów, które przybędą po twoje złoto



Kiedy wybudujesz już Osadę Krasnoludów, będziesz mógł stawiać Wieże Miotające. Mają one dużo większy zasięg strzału niż Strażnice i zadają większe obrażenia. Natychmiast postaw kilka takich wież w kluczowych miejscach królestwa, by chronić swoje budynki. Niestety, wieże należą do Krasnoludów i poborca podatkowy nie będzie mógł zostawić w nich złota – musi odnieść je do Zamku lub Strażnicy.

Dzięki rozbudowie Zamku możesz już stawiać w swoim królestwie Świątynie. Jednak zanim tego dokonasz, zmodernizuj Targ do poziomu trzeciego. Natomiast odkrycie sposobu wytwarzania amuletów teleportujących możesz zostawić na później.



Jeśli jeszcze nie opracowałeś sposobu wytwarzania amuletów, zrób to teraz. Kiedy już postawisz Gildię Czarodziejów, będziesz potrzebował dużo gotówki, by ją rozbudować. Czarodzieje są potężną bronią, ale niestety, trzeba ich najpierw zahartować. Na samym początku Magowie giną od byle klapsa – są słabsi niż Kmiecie! Dopiero kiedy osiągną wysoki poziom doświadczenia, stają się naprawdę groźni – wróg nie zdąży do nich podejść, gdyż zostanie upieczony w kuli ognia.

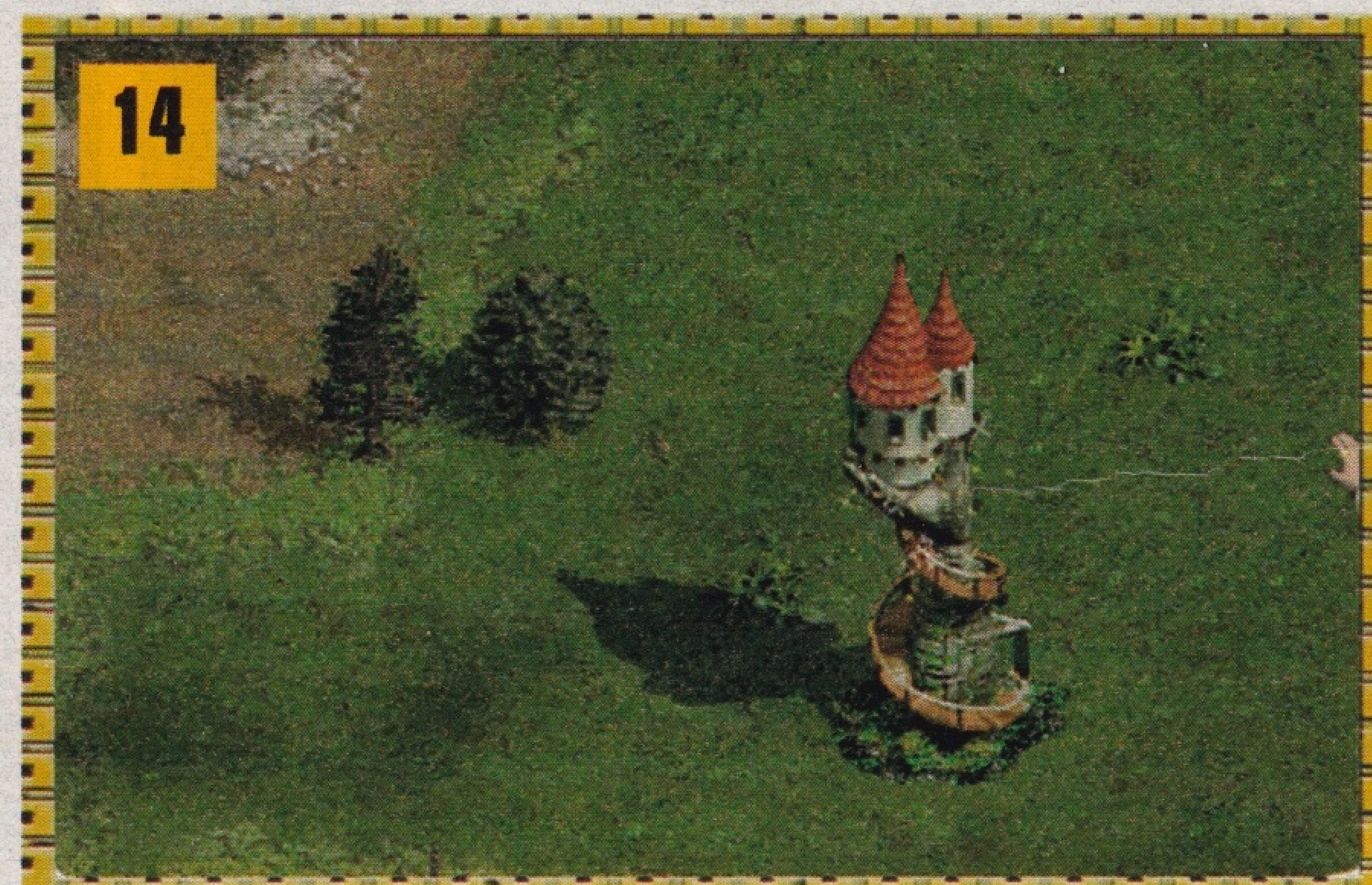


Zanim zaczniesz rozbudowę Wieży Magów, postaw Bibliotekę. Dzięki niej nowo zwerbowani bohaterowie będą nieco inteligentniejsi, a czarodzieje poznają nowe zaklęcia. Nawet co bystrzejsi bohaterowie doświadczą zalet magii!



W tej chwili masz do wyboru pięć świątyń, jednak ze względu na różnice religijne będziesz mógł wybudować co najwyżej dwie. Pozostali wyznawcy obrażeni za cześć oddaną innym bogom nie będą chcieli przybyć do królestwa. Dopuszczalne kombinacje są następujące: Świątynie Agreli i Daurosa, albo Fervusa i Krypty, albo Krolma. Najlepsza jest druga możliwość. Wyznawcy Fervusa, Okultyści, potrafią zauroczyć zwierzęta, aby zaczęły im służyć. Dzięki temu nie będziesz musiał z nimi walczyć, a w dodatku będą one chronić twoje królestwo. Z kolei Kapłanki Krypty przywołują Szkielety, które służą im za gwardię przyboczną. W dodatku umieją one przejąć kontrolę nad napotkanymi przedstawicielami Nieumarłych, np. Wampirów. Rozbudowa świątyń sporo cię będzie kosztować, ale zaklęcia jakie otrzymasz do swojej dyspozycji, także są nie do pogardzenia. Będziesz mógł m.in. leczyć i wskrzeszać bohaterów, przywoływać Szkielety czy osłabiać przeciwników. Ostatnią zaletą tej kombinacji świątyń jest możliwość werbowania Wojowników Niezgody w Gildii Wojowników.





Zaklęcia, jakie otrzymałeś do swojej dyspozycji dzięki Gildii Czarodziejów, możesz rzucać na ograniczonym terenie. Wieże Czarodziejów umożliwiają zwiększenie obszaru, na jakim możesz wykorzystać magię.

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

cdn...

Skaner
od środka...

Dzięki skanerowi przeniesienie do komputera rysunku lub drukowanego tekstu zajmie ci dosłownie minutkę i to bez potrzeby posiadania specjalnych umiejętności!

Szyba, pokrywa i obudowa

● Podobnie jak w ksero, skanowany dokument kładzie się przednią stroną na szybie urządzenia. Pod nią znajduje się wolne miejsce umożliwiające świetlówce poruszanie się. Przykrywka, która dociska pojedyncze kartki papieru od wewnętrznej strony wyłożona jest specjalnym tworzywem, które nie rysuje powierzchni szyby. Jej dodatkową rolą jest zabezpieczenie twojego wzroku przed światłem wytwarzanym przez skaner

Lampa fluorescencyjna

● Źródłem światła zazwyczaj jest specjalna świetlówka (rzadziej diody), która emituje białe światło i porusza się wraz z głowicą pod spodem szklanej części obudowy skanera (na tej samej zasadzie jak w kserokopiarce). Światło powinno być idealnie jednolite w każdym punkcie skanowania – każdy cień wywołany przez brudną lub zakurzoną szybę wpływa bezpośrednio na jakość uzyskanego obrazu, dlatego bardzo ważne jest, aby przed skanowaniem sprawdzić czystość szyby skanera

Soczewka

● W soczewce promienie świetlne skupiane są w wiązkę, podobnie jak w aparacie fotograficznym. Obraz, po odwróceniu go do góry nogami, jest przekazywany do światłoczułego elementu CCD

Lustro

Specjalny system luster przekazuje odbite promienie świetlne, a wraz z nimi obraz skanowanego rysunku bądź tekstu

Układ CCD

● Większość skanerów wykorzystuje do pracy układy CCD (Charge Coupled Device). Układ ten składa się z zespołów fotodetektorów wytwarzających ładunki elektryczne pod wpływem padających na nie promieni świetlnych. Wartość wytworzonego ładunku zależna jest od natężenia i kąta padania światła

● Liczba zastosowanych fotodetektorów decyduje o jakości zdjęć uzyskiwanych ze skanera

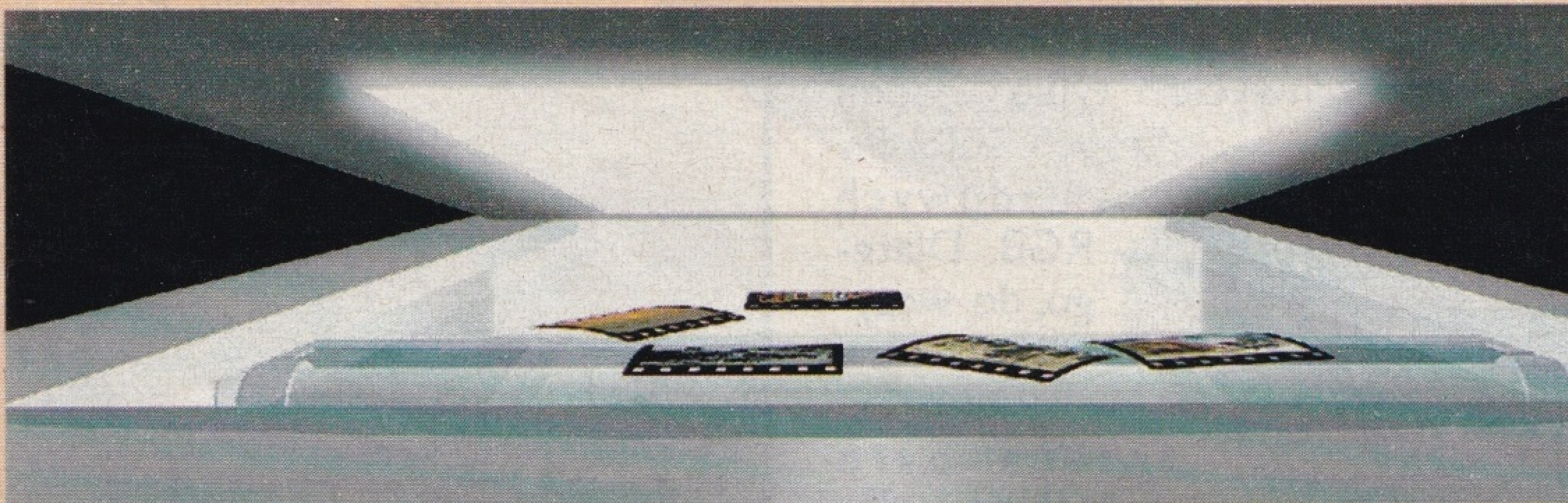
● Każdy zespół elementów CCD wyposażony jest w trzy filtry – po jednym dla każdego koloru RGB (czerwony, zielony, niebieski). Podobnie jak na monitorze, iluzja wyświetlania wielu kolorów tworzona jest poprzez kombinacje trzech podstawowych barw. Starsze skanery potrafiły za jednym przebiegiem głowicy wczytać tylko jeden kolor składowy, musiały zatem skanować każdy dokument aż trzy razy. Nowe modele, znane także jako jednoprzebiegowe, wczytują wszystkie trzy kolory podczas jednego przebiegu głowicy, co znacznie przyspiesza pracę

● Nowe skanery wykonuje się z wykorzystaniem technologii CIS (Contact Image Sensor). Pozwala ona na umieszczenie w jednym układzie zarówno źródła światła, optyki, jak i układów przechwytujących obraz. Ograniczenie ilości elementów umożliwiło zmniejszenie wymiarów urządzenia i obniżenie kosztów

Z życia skanera...

● Popularne, tanie skanery nie potrafią zeskanować obrazu z materiałów przeźroczystych (transparentnych), np. slajdów oraz negatywów. Aby móc pracować z takimi materiałami, potrzebna jest **specjalna przystawka do skanera**. Po jej zainstalowaniu skanowany materiał jest „prześwietlany" światłem (patrz zdjęcie obok)

● Dodatkowym wyposażeniem droższych skanerów są specjalne plastikowe ramki na slajdy, negatywy i zdjęcia. Dzięki nim skanowanie jest znacznie wygodniejsze i szybsze – możesz przygotować od razu całą porcję materiałów do zeskanowania

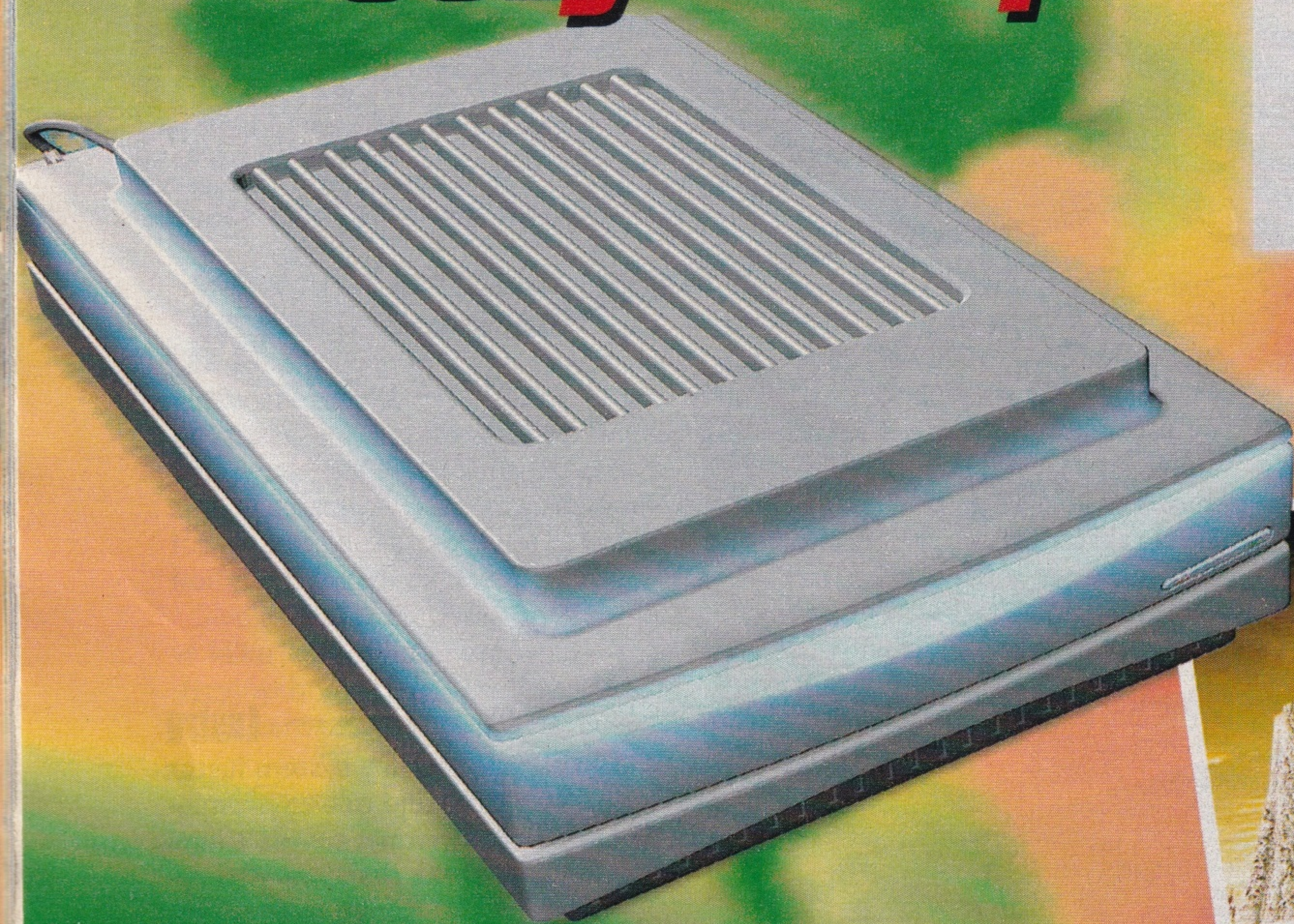


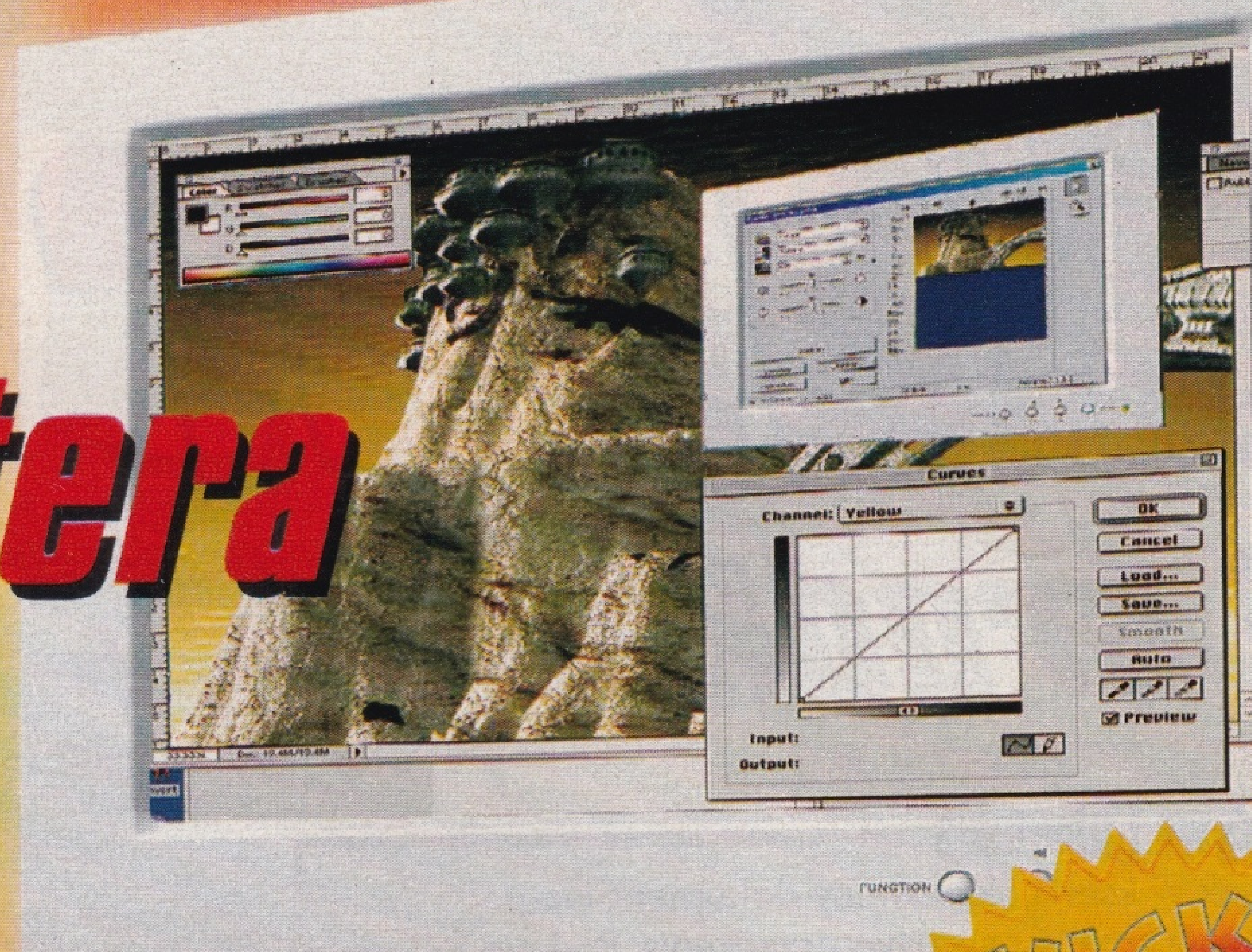
● Najwyższą jakość skanowania oferują profesjonalne skanery bębnowe. Materiały są mocowane w nich na specjalnym, obrotowym szklanym cylindrze, a głowica skanująca jest nieruchoma. Oczywiście takie urządzenia przeznaczone są raczej dla dużych firm i kosztują kilkaset tysięcy złotych

● Nawet o prosty skaner trzeba odpowiednio dbać! Musi on stać na stabilnym podłożu (blat biurka to idealne miejsce). Na szybie nie wolno kłaść żadnych ostrych przedmiotów, mogących ją porysować. Równie kiepskim pomysłem jest skanowanie bardzo ciężkich rzeczy, np. 900 stronicowej encyklopedii...

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Ilustracje: H. Kołodziejczyk

SKANER – oczy komputera









CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy MULTIMEDIA VISION możecie wygrać skaner Plustek Optic Pro PT12! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 5 VII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Co oznacza skrót CCD?

Do niedawna skanery były bardzo drogie, duże i nieporęczne. Ich użytkownikami były profesjonalne studia graficzne. Obecnie jednak wszystko się zmieniło. Już za kilkaset złotych możesz nabyć niezły skaner

Zapewne bardzo często byłeś w sytuacji, w której przydałoby się, aby ilustracja zamieszczona w książce znalazła się w twoim wypracowaniu, a nie raz widząc piękne zdjęcie pragnąłeś natychmiast mieć je na swoim pulpicie. Tylko jak tego dokonać? Wystarczy kupić skaner.

Wiekszość skanerów wygląda niemal identycznie. Dopiero ostatnio pojawiły się bardziej kolorowe i nowatorsko zaprojektowane modele. Jednak poza ciekawszym wyglądem nie różnią się niczym specjalnym



ARTEC 1236

Jakość – jakoś?

Do niedawna jedynymi cenowo dostępnymi typami skanerów były modele ręczne. Jednak jakość obrazów uzyskiwanych przy ich pomocy pozostawiała wiele do życzenia. Niewygodna obsługa, a przede wszystkim konieczność skomplikowanego łączenia obrazu z kilku pasków powodowała ograniczenie ich popularności. W tym czasie skanery płaskie były ogromne i przeraźliwie drogie. Pierwsze wersje układów CCD potrafiły za jednym podejściem wychwycić tylko jeden z trzech kolorów składowych RGB. Dlatego, do wczytania obrazu w kolorze, trzeba było aż trzech przejść głowicy. Powodowało to, że skanery były bardzo wolne i zawodne – po pewnym czasie rozregulowywał się układ odpowiedzialny za proporcje pomiędzy kolorami składowymi. Istniały stosunkowo wydajne skanery rolkowe (tzw. wyżymaczki), jednak ich użytkowanie było ograniczone do pojedynczych kartek. Na szczęście wraz z postępem technologicznym nastąpiło obniżenie cen skanerów płaskich i dzięki temu stać na nie prawie każdego użytkownika komputera.

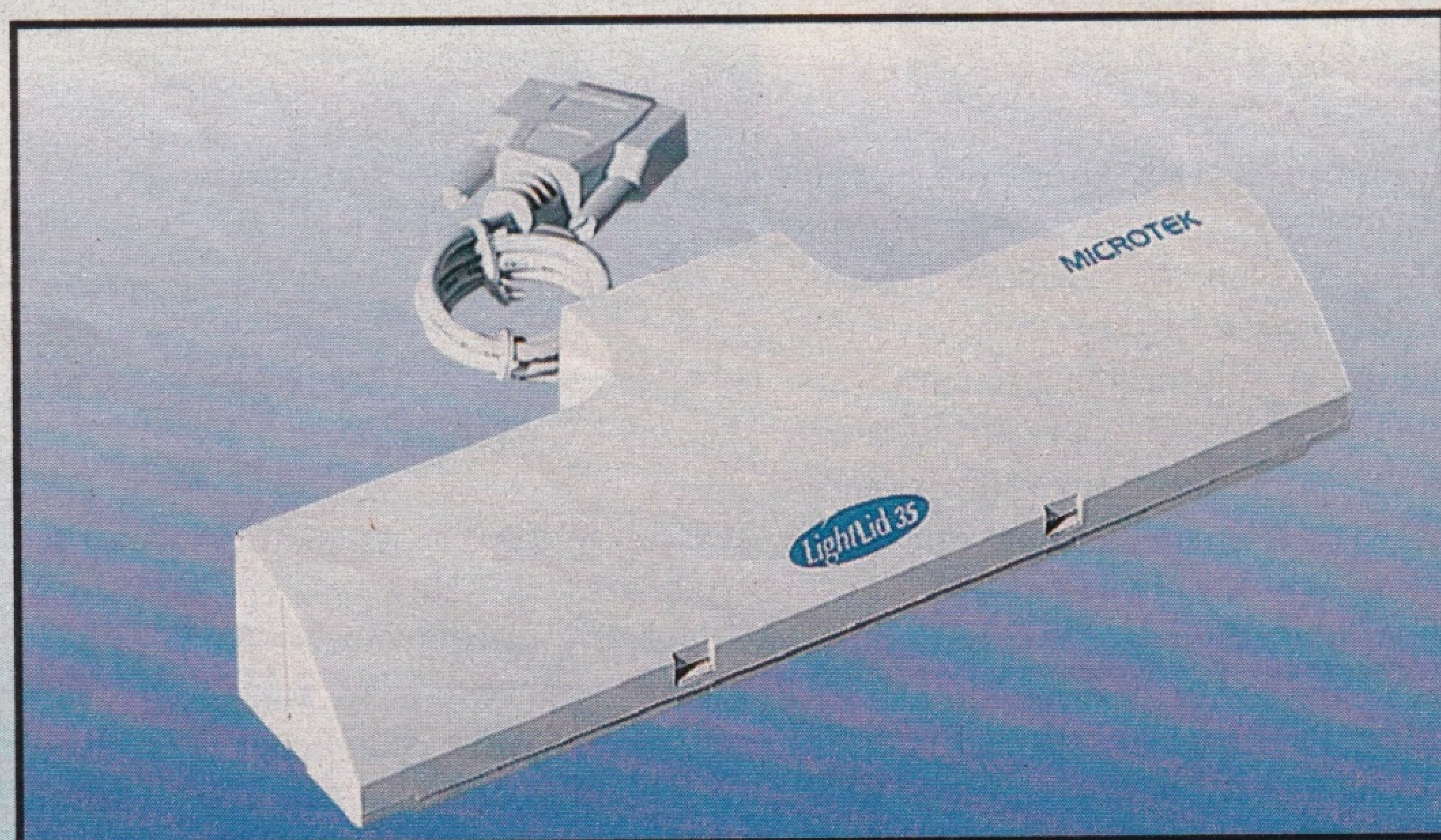
Jak działa skaner...

Skaner wygląda jak miniaturka popularnego ksero. Po podniesieniu klapki zobaczysz szklaną powierzchnię, na której kładzie się np. zdjęcie. Pod nią porusza się specjalna świetlówka i czujniki prze-

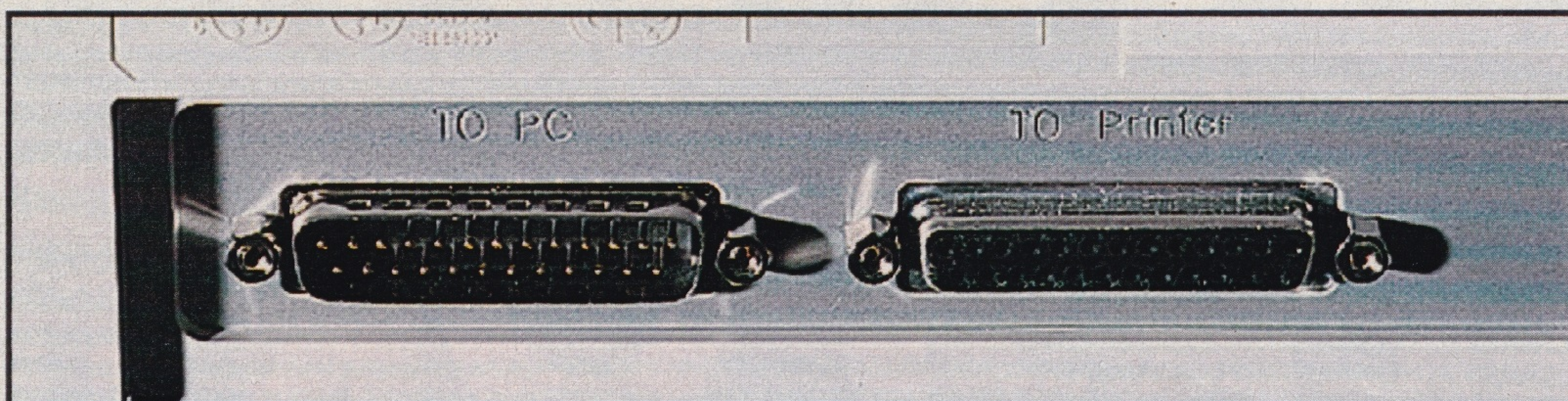
Skanery robić może każdy... a już na pewno producenci drukarek. Z tego założenia wyszedł także Hewlett-Packard, dołączając do grupy twórców skanerów



HP SCANJET 5300 C



Do niedawna skaner ręczny był szczytem marzeń! I nie przeszkadzał temu fakt, że aby cokolwiek zeskanować, trzeba było chirurgicznej precyzji



Większość współczesnych skanerów posiada przelotowe złącze drukarkowe, jednak mogą zdarzyć się dylematy: albo skaner, albo drukarka, albo... specjalna przejściówka i dodatkowy wydatek

Warte polecenia (i co ciekawe, w Polsce mniej popularne) są produkty MICROTEKA



Microtek ScanMaker 3600: – 600x1200 dpi – współpracuje z PC i Macintosh

chwytujące odbite światło. Po umieszczeniu zdjęcia i dociśnięciu go przykrywką silnik przesuwa pod nim świetlówkę. Odbite światło, będące obrazem skanowanym, poprzez system luster trafia do specjalnej soczewki. Ta zaś skupia je, a następnie przekazuje na element CCD. Zależnie od kąta padania światła oraz jego barwy element ten wytwarza napięcie o różnej wartości. Trafiają one do konwertera ADC, który zamienia je na sygnały cyfrowe (będące ciągiem 0 i 1) zrozumiałe dla komputera. Po umieszczeniu danych w pamięci komputera możesz uzyskany obraz od razu wydrukować bądź zgrać na dysk. Dzięki temu możesz zeskanować cały swój zbiór fotografii i bez problemu umieścić go na jednej płytce CDR, która zajmie ułamek miejsca potrzebnego dla zwyczajnych zdjęć.

INFO

Zabawa ze skanerem...

Poza poważnymi zastosowaniami, skaner można wykorzystać do zabawy. Tak przynajmniej twierdzą Amerykanie, którzy wymyślili dosyć niesamowity konkurs pod nazwą... „Zeskanuj swojego kota". Od razu uspokoimy miłośników zwierząt – jednym z warunków zawodów był taki, że zwierzątku nie może stać się absolutnie żadna krzywda.

Jak informują organizatorzy, w zabawie wzięło udział kilkadziesiąt osób, a niektórzy dostarczyli nawet po kilka skanów rozpłaszczonych na szybie skanera „kocich ulubieńców".

Nie wydaje nam się, aby taka rozrywka była godna pochwały, zwłaszcza że bezpośredni uczestnicy nie brali w niej udziału dobrowolnie. A może by tak właściciele wsadzili głowę do skanera i urządzili konkurs na najgłupszą minę?

Przepisywanie książek?

Dysponując skanerem i oprogramowaniem OCR (takim jak np. Recognita Plus) możesz zapomnieć o tej męczącej czynności. Program rozpoznający tekst działa w bardzo prosty sposób. Najpierw skanuje tekst identycznie jak zwyczajną fotografię. Po określeniu języka w jakim napisany jest tekst program wyrównuje go, a następnie dokonuje dekompozycji strony. Polega ona na tym, że na stronie wydzielane są niezależne obszary, stanowiące części tekstu głównego. Obszary takie mogą być pojedynczą szpaltą lub jej częścią, zależnie od układu skanowanej strony. Następnie program określa kolejność wzajemnego układu pól. Gdy już ustali w jakiej kolejności ma rozpoznawać tekst, przechodzi do identyfikacji poszczególnych znaków. Niektóre programy dodatkowo porównują uzyskany wyraz ze słownikiem, podobnie jak edytory tekstu, aby wyeliminować wszelkie literówki, czyli błędnie rozpoznane znaki.



Kupujemy skaner – na co zwrócić uwagę

Najważniejszym parametrem skanera jest rozdzielczość optyczna i liczba kolorów jakie potrafi on rozróżnić. Obecnie większość skanerów obecnych na rynku działa w 36–bitowym kolorze i oferuje rozdzielczość optyczną 600x1200 DPI. Skaner posiadający takie parametry wystarczy do wszystkich domowych zastosowań. Bardzo często producenci w reklamach podają o wiele większą rozdzielczość interpolowaną, jednak nie powinno się zwracać na to większej uwagi, bowiem obrazki „poprawiane" tą technologią mają gorszą jakość. Nowoczesny skaner powinien kontaktować się z komputerem poprzez złącze USB. Skanery w nie wyposażone są tylko nieznacznie droższe (o ok. 50–70 zł) od modeli wykorzystujących port drukarki, a działają znacznie szybciej i – co najważniejsze – nie powodują żadnych konfliktów sprzętowych. Jeśli posiadasz starszy komputer, nie posiadający złącz USB, niestety – będziesz musiał wybrać urządzenia podłączane do portu drukarki. Alternatywą jest port SCSI, jednak jest to droższe rozwiązanie – zestaw: skaner + kontroler kosztuje ok. 700 zł. Przy zakupie skanera należy także zwrócić uwagę na dołączone oprogramowanie. Dobry program do retuszowania obrazów jest niezbędny przy pracy ze skanerem – wielu producentów dodaje do swojego sprzętu np. Picture Publishera. Ważne jest także, aby oprogramowanie OCR potrafiło rozpoznawać polskie znaki!

TiPSY

Słownik – co jest czym?

■ **USB** – (Universal Serial Bus) – uniwersalne złącze szeregowe, ostatnio coraz częściej stosowane do podłączania skanera do komputera. Posiada ono większą przepustowość niż złącze drukarki, dzięki czemu szybciej otrzymasz gotowy obrazek na ekranie monitora

■ **Port drukarki** – także do niego można podłączyć skaner. Kable dołączane do skanera zazwyczaj są przelotowe, dzięki czemu nie będziesz musiał ciągle przepinać skanera i drukarki. Niestety, nie wszystkie urządzenia potrafią ze sobą zgodnie współpracować, co niekiedy wywołuje problemy sprzętowe

■ **SCSI** – (Small Computer Interface) – bardzo wydajne złącze stosowane w profesjonalnych komputerach. Zazwyczaj pecety nie są w nie wyposażone – aby móc z niego korzystać, należy dokupić specjalną kartę. Było ono podstawowym portem, do którego podłączano skanery – po wprowadzeniu USB powoli wychodzi z tego zastosowania

■ **TWAIN** – (Technology Without An Interesting Name) – czyli „technologia bez żadnej interesującej nazwy". Specjalny sterownik umożliwiający komunikację pomiędzy komputerem a skanerem

■ **CCD** – (Charge-Coupled Device) – najważniejsza część skanera, przechwytuje światło odbite od skanowanego obrazu i przekształca je w analogowe impulsy elektryczne

■ **ADC** – (Analog-to-Digital Converter) – przechwytuje analogowe impulsy elektryczne wytworzone przez CCD i zamienia je na impulsy cyfrowe, zrozumiałe dla komputera

■ **CIS** – (Contact Image Sensor) – nowa technika produkcji skanerów. Dzięki połączeniu układów CCD i ADC razem z systemem luster i soczewek w jednym elemencie udało się zmniejszyć wielkość całego skanera. Ponieważ jeden element jest tańszy od ich grupy, także cena nowych skanerów ma być niższa

■ **OCR** – (Optical Character Recognition) – oprogramowanie umożliwiające rozpoznawanie tekstu przez komputer. Zeskanowana strona tekstu, jeszcze jako plik graficzny, trafia do programu OCR, który po rozpoznaniu pojedynczych liter zapisuje ją w postaci pliku tekstowego

■ **Rozdzielczość** – liczba pikseli (pojedynczych kropek), z których składa się obraz. Zdjęcie w rozdzielczości 800 na 600 ma w poziomie 800, a w pionie 600 pikseli (co daje razem 480000 punktów, z których złożony jest obraz)

■ **DPI** – (Dots Per Inch) – liczba punktów na cal, jednostka pomiaru dokładności obrazu. Często jest podawana jako klasa skanera, gdzie oznacza liczbę kropek, które skaner jest w stanie zmieścić na jednym calu.

■ **Interpolacja** – technika pozwalająca programowo zwiększyć rozdzielczość skanowania. Polega ona na tym, że pomiędzy dwa sąsiadujące piksele wprowadzany jest piksel o barwie pośredniej do barw pikseli znajdujących się obok



Bardzo dobry skaner Plustek OpticPro UT 12. Oferuje rozdzielczość 600x1200 dpi, 36-bitowy kolor, a w komplecie znajduje się specjalna przystawka do skanowania slajdów i negatywów

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: materiały promocyjne producentów; Ilustracje: H.Kołodziejczyk

CYBERSPORT

Relacje z igrzysk sportowych, a zwłaszcza z meczy, to jedne z najchętniej oglądanych programów. Nie należy się więc dziwić, że telewizje przez cały czas myślą o stworzeniu nowoczesnych technik, mających na celu nadanie tym relacjom jeszcze lepszej jakości

Reklama dźwignią... sportu?

Widowiska sportowe to jedne z najchętniej i najliczniej oglądanych programów telewizyjnych. Każdy chciałby więc umieścić tam swoją reklamę. Techniki wirtualne znalazły swoje zastosowanie i na tym polu. Im wydarzenie ważniejsze, tym reklamy droższe i jest ich więcej. Dotychczas były to zwykłe banery – transparenty rozmieszczone wokół boiska. Czasem nawet wycinano w trawie jakiś symbol lub logo firmy. Teraz, dzięki systemom takim jak IMadGINETM, możliwe jest umieszczenie dowolnych obiektów w dowolnym punkcie hali czy stadionu. Pamiętasz film „Łowca Androidów" i unoszące się nad miastem sterowce obwieszone ekranami? Teraz można coś takiego wykonać za pomocą grafiki komputerowej. Nie zdziw się więc, gdy nad boiskiem przeleci plazmowy ekran wyświetlający film o napoju orzeźwiającym, czy zachęcający do jedzenia batoników. To jeszcze nic. Całe boisko może się „otworzyć" i wypuścić w powietrze balony z hasłami przypominającymi wszystkim, że wyłącznym sponsorem meczu jest... Cóż, będziesz musiał wszystko to znosić. Wyobraźnia twórców reklam nie zna przecież granic

Zrób swoją własną transmisję

Co jeszcze można wymyślić? Otóż sporo. Nowością są transmisje z wyścigów rajdowych. Teraz telewizja nie pokazuje wydarzenia na jednym kanale, a na przykład na czterech jednocześnie. Pierwszy, to klasyczna realizacja imprezy, opatrzona komentarzami i przedstawiająca zawodników i różne miejsca na trasie wyścigu. Pozostałe kanały pokazują tylko obraz z pojedynczych kamer, umieszczonych w wozach kierowców. Ale to nie wszystko. Wszak najmodniejszym sposobem komunikowania się jest Sieć. Pomyślano więc i o tym. Zestaw Web Replay umożliwia obserwowanie meczu na żywo przez Internet. Można więc na bieżąco śledzić sytuację na trójwymiarowej mapie boiska. I co niezwykłe, tylko i wyłącznie od ciebie zależy z jakiego punktu chcesz oglądać spotkanie. To wszystko jest już możliwe. Kiedy jednak w Polsce pojawią się takie zabawki? Miejmy nadzieję, że już wkrótce.

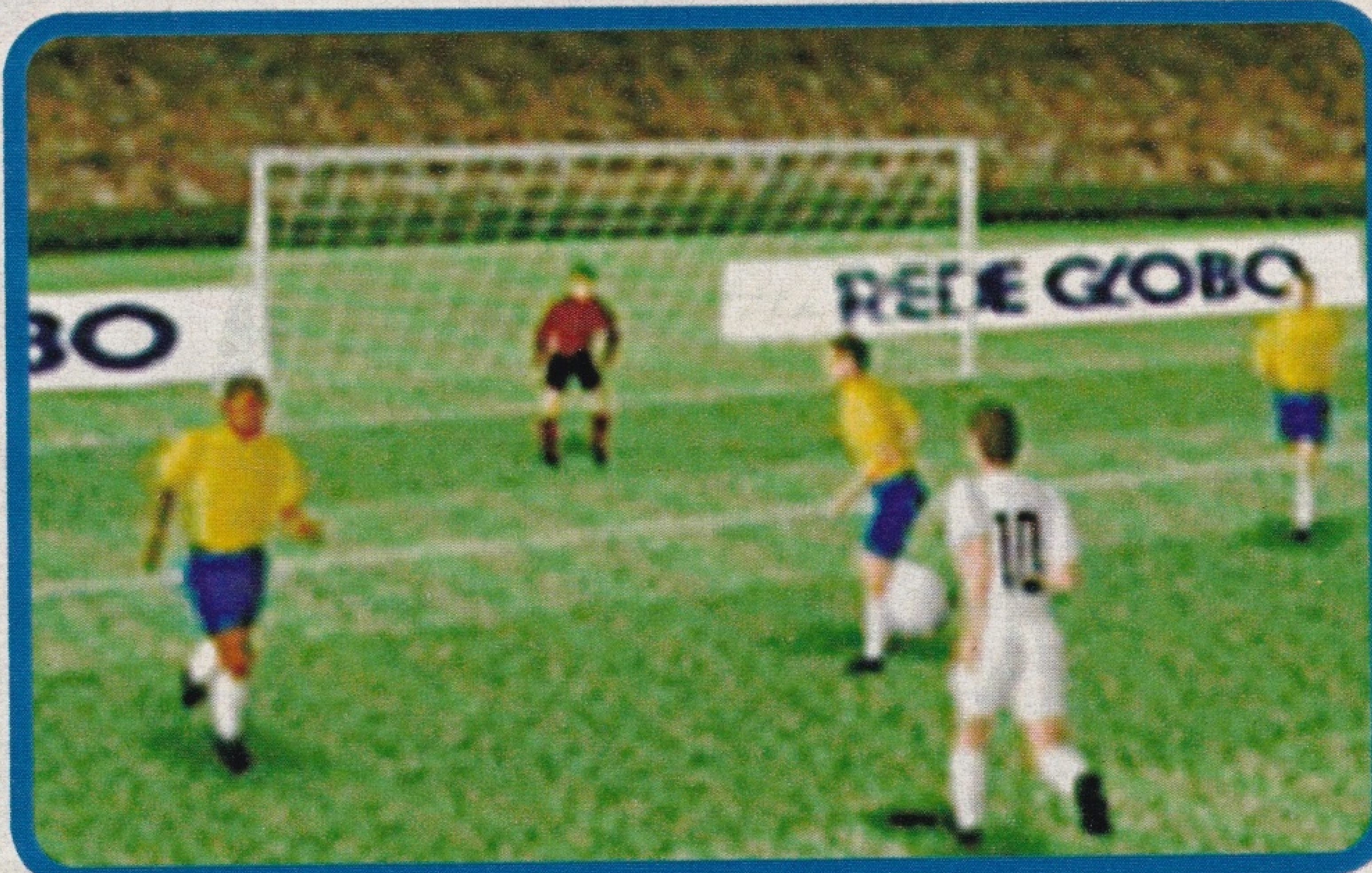
Wielka magia telewizji

Dawniej nic nie było proste. Pokazanie powtórki widowiskowej akcji wymagało zatrzymania rejestracji meczu. Realizatorzy musieli odszukać właściwy fragment na taśmie, cofnąć ją i dopiero wówczas widzowie mogli zobaczyć sytuację jeszcze raz. Błędy zdarzały się (i ciągle się zdarzają) zarówno sędziom jak i komentatorom meczy. A widzowie nie raz musieli zgadywać: do kogo on podał? To Boniek? Nie, to Lato! Teraz, kiedy komputery są wszechobecne, nie dziwi, że transmisje z meczy również się zmieniają.

Zastosowanie studia wirtualnego daje zupełnie nową jakość współczesnym relacjom sportowym. Istnieją już specjalne narzędzia i oprogramowanie, które umożliwia zamianę płaskiego obrazu telewizyjnego na trójwymiarową symulację boiska z uwzględnieniem wszystkich zawodników, sędziów i zaznaczeniem toru lotu piłki. Niemożliwe? **A jednak takie właśnie możliwości zapewnia zestaw CyberSport (nazwa mówi sama za siebie) izraelskiej firmy Orad Hi-Tec.** „Widowiska sportowe nie będą już nigdy takie jak wcześniej" – oznajmia slogan reklamowy tej firmy. I trzeba przyznać, że to prawda. Już teraz, podczas komentowania meczu na żywo, istnieje możliwość robienia powtórek w błyskawicznym czasie. A wszystko to dzięki zastosowaniu w przemyśle telewizyjnym komputerów. Teraz pojawiają się opcje, które niegdyś mogły uchodzić za wymysły pisarzy science–fiction. Realizator telewizyjny ma możliwość odtworzenia każdej sytuacji zaistniałej na boisku i zaprezentowania jej na komputerowej mapie w pełnej animacji 3D. Trudno wyliczyć wszystkie te nowe technologie i gadżety. Oto niektóre z nich.

SOCCERSET

Nie, to nie nazwa nowej gry na Playstation 2, ale kolejny wynalazek telewizyjny. Tym razem komentator sportowy może pojawić się na płycie boiska i z centrum wydarzeń relacjonować mecz. Pokazywać fragmenty najlepszych akcji i zwracać uwagę widzów na szczegóły, które w tradycyjnej telewizji z pewnością by umknęły. Tutaj komentator może zamrozić obraz i pojawić się między zawodnikami. Ponadto SoccerSet ma takie możliwości, jak gry FPP. Kamerę można bowiem umieścić w dowolnym punkcie boiska, nawet tam, gdzie fizycznie nie mogłaby się znajdować. Możesz w ten sposób oglądać mecz, patrząc oczami głównego napastnika. Chyba nie jednemu marzyło się takie przeżycie.





Jak dobrze „robić" mecze piłkarskie?

Jak powstaje relacja meczu piłkarskiego, zapytaliśmy Rafała Marczewskiego, realizatora telewizyjnego, który pracuje dla jednej z największych polskich stacji TV.

Click!: Na czym polega praca realizatora TV?

Rafał Marczewski: Najprościej można to określić jako pewien dobór ujęć. Wybieram najciekawsze „obrazki" z meczu i montuję je na żywo.

Click!: A jak przebiega realizacja imprez sportowych. To chyba nie jest łatwa praca?

R.M: To prawda. W Polsce istnieje pięciu, może siedmiu ludzi, którzy dobrze „robią" sport...

Click!: Na czym polega dobre „robienie" sportu?

R.M: Trzeba po prostu wyrobić sobie pewne nawyki, a później trzymać się ich mocno. Sport to coś niesamowicie żywiołowego, trzeba umieć oddać jego dynamikę na ekranie. Przez cały czas musisz być skupiony, aby niczego nie przegapić – żadnej bramki, żadnego faula, żadnej ciekawej akcji. I trzeba to jeszcze tak pokazać, aby widzowie nie mieli wątpliwości, kto strzelił gola, kto dostał żółtą kartkę, kto schodzi, a kto wchodzi na boisko. Zdradzę pewien sekret. Nawet jeśli mecz jest nieco za wolny, a zawodnicy ospali, można go trochę „podkręcić". Dzięki szybkiemu montażowi, ruchom kamer, które obiegają zawodników i przebitkom, możemy uzyskać wrażenie, że spotkanie jest bardziej dynamiczne niż w rzeczywistości. Coś się dzieje, zawodnicy biegną, a piłka jest przez cały czas w ruchu!

Click!: Ile osób pracuje podczas takiej realizacji?

R.M: Różnie. Na ogół jest siedem kamer, dwóch realizatorów, dwóch ludzi obsługujących komputery, asystentka produkcji, trzech „floor" managerów – jeden w wozie transmisyjnym, jeden na płycie boiska, jeden przy sędzim. Ponadto redaktor zajmujący się wywiadami z trenerami, grafik, który na bieżąco przygotowuje napisy i plansze ze statystykami, dźwiękowiec komentator i oczywiście producent, który trzyma pieczę nad całością.

Click!: Wspomniałeś o komputerach. A zatem i przy realizacji są one niezbędne?

R.M: Bardzo ułatwiają życie. To system E.V.S. Dzięki niemu możemy równocześnie nagrywać mecz i emitować powtórki. Kiedyś nie było to możliwe. Albo pokazywało się mecz na żywo, albo trzeba było cofać taśmę, żeby znaleźć jakąś akcję i wtedy ją „wypuścić" na antenę. Teraz nie tracimy ani sekundy meczu, a powtórki możemy pokazać w ciągu 2–3 sekund.

Click!: Dziękuję bardzo za rozmowę.

R.M: Nie ma sprawy.

Wywiad przeprowadził
Maciej Jurewicz

DIGITAL REPLAY

Digital Replay to rozwinięcie techniki studia wirtualnego, stworzone z myślą o realizacji imprez sportowych. Jest to narzędzie dla komentatorów meczy, dzięki któremu są oni w stanie obejrzeć dokładne powtórki każdego momentu spotkania. A na uzyskany obraz można nałożyć diagram ilustrujący ruch wszystkich zawodników, tor i prędkość lotu piłki. Dzięki temu żadna sytuacja nie pozostanie niejasna. Dodatkowo fani zyskują jasny obraz meczu, dzięki systemowi identyfikacji zawodników. Teraz nad wszystkimi piłkarzami pojawiają się ich nazwiska, a główni zawodnicy są automatycznie „śledzeni" przez kamery i dodatkowo oświetleni. Teraz widać, gdzie znajduje się np. Beckham i co planuje... Wszystkie te efekty uzyskuje się oczywiście w czasie rzeczywistym.



TACTICAL REPLAY

Ten system tworzy symulację meczy w pełnej grafice 3D i na bieżąco generuje animacje wszystkich zawodników. Daje to możliwość pełnego obrotu kamer, które można umieścić w dowolnym punkcie. Ich swobodny ruch umożliwia spojrzenie na piłkarską akcję pod dowolnym kątem. Można też obserwować mecz z góry, aby pokazać taktykę stosowaną przez drużyny. Dodatkowo podczas transmisji na boisku można umieszczać wirtualne reklamy. System znajduje swoje zastosowanie w transmisjach piłki nożnej, footballu amerykańskiego i hokeja. Ponadto na taką trójwymiarową symulację nakładane są linie pokazujące, w jakiej odległości od piłki znajdują się zawodnicy, czy mur ma odpowiednią długość, albo czy był spalony czy nie?



Redakcja i autor dziękują panu Wojciechowi Puchale z TV Polsat oraz firmie Orad Hi-Tec za pomoc i materiały. Wszystkie materiały graficzne wykorzystane w tym artykule należą do firmy Orad Hi-Tec.

Jak zabezpieczyć komputer?

Chyba raczej nie jesteś szpiegiem, terrorystą ani politykiem i prawdopodobnie nie masz wiele do ukrycia. Jeśli jednak masz braci lub siostry, może okazać się, że powinieneś schować cały komputer. Niekiedy musisz też ukryć pewne fakty, takie jak instalację QUAKE III, szczególnie w sytuacji, gdy rodzice nie są w stanie pojąć ogromnych walorów edukacyjnych tej gry. Jak zatem zabezpieczyć swój komputer i pliki przed niepowołanymi osobami?

Przypadek 1: *Półtoraroczny braciszek*

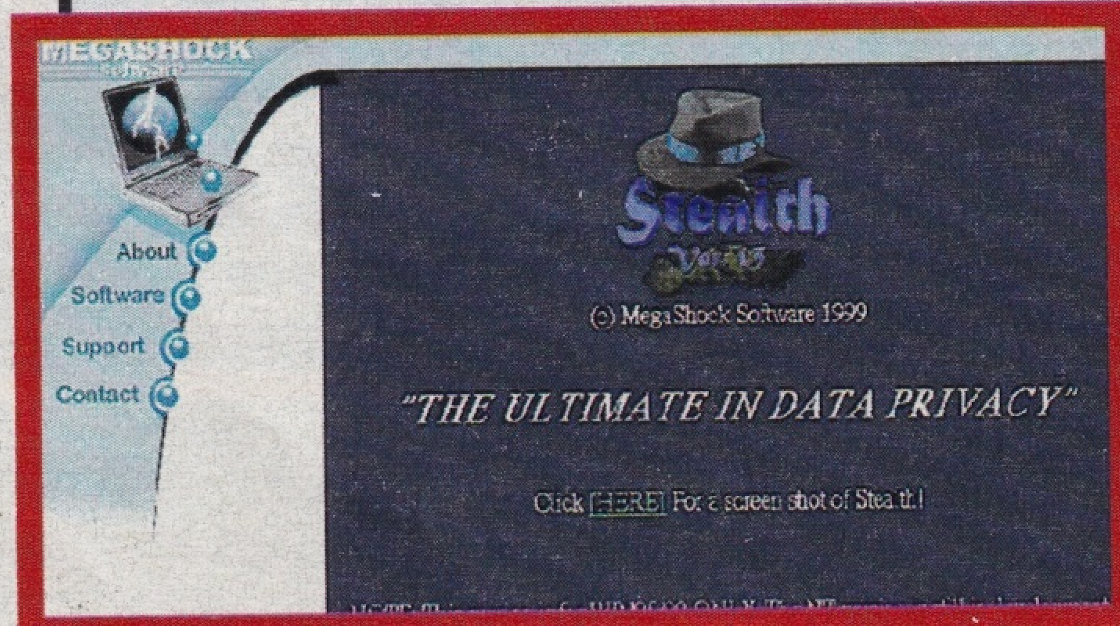
Jeżeli posiadasz komputer, który ma obudowę starego typu (taką z zamkiem odcinającym zasilanie) to twoja sytuacja jest niemalże komfortowa. Wyłączasz komputer, przekręcasz kluczyk, wkładasz go do kieszeni i możesz być absolutnie spokojny o swoje programy oraz gry. Nikt i nic ci ich nie skasuje. Żaden mały brat nie poczyni spustoszeń na twardym dysku. Oczywiście każdy kij ma dwa końce. Nie ma nic prostszego niż zgubienie kluczyka, a jako że obudowy starego typu wychodzą już z użytku może upłynąć dużo czasu zanim uda ci się zdobyć inny. Ale bez paniki! Można w takim wypadku rozebrać obudowę i spiąć kable (nie polecam!), albo po prostu użyć wytrycha, czyli kluczyka od kieszeni na dysk twardy.

Znakomitym sposobem na uniemożliwienie zabawy komputerem półtorarocznemu braciszkowi jest noszenie przewodu zasilającego ze sobą w plecaku. Nawet jeżeli udałoby ci się zgubić 1,5 m kabla o przekroju 7 mm (a to byłby wyczyn), to niewielki problem, bo przewód jest typowy i na szczęście stosunkowo niedrogi.

Jeśli żaden z tych sposobów ci nie odpowiada, patrz dalej.

Przypadek 2: *Red Alert!*

Niestety, nigdy nie możesz być pewien swojego bezpieczeństwa i powinieneś zawsze liczyć się z możliwością dekonspiracji. Czytaj: pewnego dnia, najprawdopodobniej pod koniec roku szkolnego, możesz zostać postawiony pod ścianą swojego pokoju i uprzejmie poproszony o udostępnienie haseł do systemu. (Uwaga!!! Rodzice to nie korpus pokojowy i powoływanie się na Konwencje Genewskie jest wyjątkowo nie na miejscu). Możesz grać bohatera i zgnić nad „Mitami greckimi" Parandowskiego. Możesz twierdzić uparcie, że żadnych haseł nie pamiętasz i paść trupem przy Orzeszkowej. Jeśli nieprzygotowany na taką okoliczność podasz hasła, to zgodnie z indiańską zasadą „jedna śmierć to za mało" (Karol May) będziesz musiał przeczytać wszystkie zaległe lektury, łącznie z „Jankiem Muzykantem" i „Łyskiem z pokładu Idy". Ale można przygotować się zawczasu. Szczęśliwie istnieją programy, np. Stealth, które umożliwiają ukrycie plików, katalogów a nawet całych partycji i dysków – będą one zauważalne jedynie dla uprawnionych osób. Korzystając z takich programów można tworzyć profile użytkownika – tak jak w Windows 98, 2000 czy NT 4.0, ale o wyższym poziomie bezpieczeństwa. Możesz zaprojektować inny profil dla taty, inny dla mamy, a jeszcze inny dla młodszego rodzeństwa. Pomyśl, jak bardzo ucieszą się rodzice, kiedy zamiast demoralizującego QUAKE III znajdą na dysku grę edukacyjną, np. „KRAINĘ GNOMA BELFEGORA". Metoda jest dobra, ale ma pewne wady. Łatwo jest ukryć konkretne pliki, czy katalogi, ale ubytek 0,5 GB z dysku twardego nie może zostać niezauważony, szczególnie przy bardziej wnikliwej kontroli.



Innym wyjściem jest zaszyfrowanie wybranych katalogów lub plików. Przy wpadce winę należy zwalić na system operacyjny, ale należy się liczyć z utratą tak zabezpieczonych danych.





Uff! Wszystko udało się uratować. Teraz muszę się tylko uspokoić

Nie, to nie może być prawda!!!
Kto znowu sformatował twardy
dysk na moim komputerze ???!!!
Ania !!! Niech ja cię tylko złapię !!!
Już ty mnie popamiętasz !!!
Moje ukochane MP3...

Przypadek 3: *Sześcioletnia siostrzyczka*

W przypadku, gdy posiadasz młodsze rodzeństwo, sytuacja się komplikuje. Jeżeli nie wiesz o czym mówię, obejrzyj „Laboratorium Dextera". Z jednej strony – już nie trzeba się obawiać, że rodzeństwo przegryzie przewód zasilający, z drugiej – prosta sztuczka z odcięciem zasilania odpada, bo któregoś dnia możesz wrócić wcześniej ze szkoły i stwierdzić, że siostrzyczka sama spięła kable na krótko, albo co gorzej, od roku jest ona posiadaczką drugiego kabla od zasilacza.

W kwestii zabezpieczeń fizycznych nie jesteś w stanie zbyt dużo zrobić. Możesz oczywiście eksperymentować, nosząc ze sobą do szkoły dysk twardy, pamięć, procesor, kartę graficzną czy cokolwiek jeszcze zdołasz z komputera wyciągnąć, ale ryzykujesz, że może ci się nie udać włożyć tego z powrotem.

Najprostszym sposobem jest założenie hasła. Wystarczy ustawić w BIOS opcję kontroli dostępu. Podczas uruchamiania komputera wyświetlany jest napis Press Del To Enter Setup – naciśnij wtedy Delete i wśród wyświetlonych opcji znajdź User Password (zależnie od BIOS może nazywać się inaczej). Teoretycznie jest to dobre zabezpieczenie, ale niestety, ma pewne braki. Nie napiszę jak sprzętowo ominąć hasło BIOS, bo nieumiejętne postępowanie grozi uszkodzeniem komputera. Warto jednak pamiętać, że do każdego typu BIOS istnieją ogólnie dostępne hasła serwisowe. W pewnych sytuacjach jest to błogosławieństwo. Przecież od zgubienia kluczyka prostsze jest tylko zapomnienie hasła i w takim wypadku szybciej jest wyszperać hasło serwisowe (np. na stronie www.ping.be/bios) niż przypomnieć sobie swoje własne.

System Windows umożliwia używanie haseł, ale kontrola dostępu pod Windows jest – delikatnie mówiąc – zawodna. Jeżeli po założeniu takich zabezpieczeń zastałbyś swoją siostrzyczkę, np. w trakcie formatowania dysku, to naprawdę nie znaczyłoby, że jest następczynią Kevina Mitnicka, a jedynie że jest troszeczkę inteligentniejsza od Billa Gatesa.

Przypadek 4: *Sieć*

Ostatnio jednym z ulubionych tematów mediów są hakerzy. Pomimo tego, że są przedstawiani niemalże jako siedmiogłowe bestie ziejące ogniem i rażące prądem każdego, kto używa komputera, to oni naprawdę istnieją i warto wziąć to pod uwagę. Oczywiście jeżeli nie jesteś podłączony do Sieci, to ten problem cię praktycznie nie dotyczy (chyba, że na twoją sześcioletnią siostrę wołają Trinity, a ze szkoły przynosi uwagi typu: „...włamała się na główny serwer Pentagonu..." etc.).

Nie istnieją 100% skuteczne zabezpieczenia. Jedynym w miarę pewnym sposobem uchronienia zasobów przed włamaniem jest fizyczne odłączenie od Sieci (w miarę pewnym, bo przy użyciu profesjonalnego sprzętu, można w ograniczonym zakresie odczytać dane także z komputerów nie podłączonych do Sieci). Niemniej są pewne zasady, które zmniejszają ryzyko utraty danych w wyniku czyjejś złośliwej działalności.

Po pierwsze: nigdy nie udostępniaj nikomu haseł na swoje konta. Jeżeli już musisz to zrobić, to chociaż nie rozpowszechniaj ich w niezakodowanym e-mailu, lub co gorzej przez ICQ lub IRC.

Po drugie: nie zapisuj haseł. Nic tak nie cieszy hakera, jak znaleziona pod stołem karteczka z napisem „JanK – Kot". Jeżeli zapomnisz hasła, to masz dwa wyjścia: albo przypomnij je sobie, albo poproś o pomoc administratora.

Po trzecie: nie używaj jako hasła daty swoich urodzin, imienia dziewczyny, etc. Naprawdę 90% ludzi tak robi i nie poprawia to bezpieczeństwa danych w Sieci. Ponad to istnieją specjalne słowniki do programów łamiących hasła, więc używanie istniejących wyrazów też jest błędem. (Uwaga!!! Wszelkiego rodzaju wulgaryzmy – choć łatwe do zapamiętania – też nie nadają się na hasła, to pierwsze typy zaraz po imieniu dziewczyny).

Po czwarte: zmieniaj hasła tak często jak to możliwe, przynajmniej nie ułatwisz pracy ewentualnemu sublokatorowi na koncie.

Podłączenie się do Sieci naraża twój komputer na wiele innych zagrożeń, ale to już temat na zupełnie osobny artykuł.

Uwaga!!!

Informacja dla sześcioletnich siostrzyczek. W Internecie można znaleźć miliony artykułów na temat łamania zabezpieczeń zakładanych przez starszych braci i nie tylko. Miłej zabawy!

Tekst: Aleksandra Michalska; Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa Bauer

Euro 2000 w Internecie

Do początków Mistrzostw Europy wszyscy miłośnicy piłki nożnej żyją już tym wydarzeniem. Nie mogło ono pozostać bez oddźwięku w Internecie: niemal każda poważniejsza strona o futbolu posiada mniejszy lub większy dział poświęcony mistrzostwom. Próba śledzenia wszystkich doniesień wymaga stałego łącza i żelaznego zdrowia. A oto kilka interesujących stron WWW, na których możesz znaleźć informacje o Euro 2000

http://www.euro2000.org

Oficjalna strona mistrzostw. Zawiera najnowsze, potwierdzone wiadomości, charakterystyki grających zespołów oraz opis stadionów. W sekcji Download można znaleźć tapety oraz najlepsze akcje i najbardziej widowiskowe gole, jakie padły na mistrzostwach w latach 1980–96 (zapisane w plikach wideo). Każdy może też przypomnieć sobie, jak przebiegały eliminacje, zaś z osobnej podstrony można dowiedzieć się czegoś o organizatorach, czyli UEFA.



Być może już wkrótce będzie można ściągnąć z Internetu portrety znanych piłkarzy i wykorzystać ich w grze na własnym komputerze

Ostra akcja podbramkowa i... szarpanina za koszulki



http://www.ec2000.com/news/index



Jedna ze stron poświęconych mistrzostwom. W dziale Nowości można znaleźć najnowsze doniesienia z obozów szkoleniowych, zgrupowań, transfery oraz daty najbliższych spotkań. W osobnym dziale znajdują się informacje praktyczne dla kibiców, którzy przyjechali na mecze do Belgii lub Holandii. Można tu również znaleźć dokładny grafik rozgrywek, a także listę stadionów, na których odbywają się spotkania.



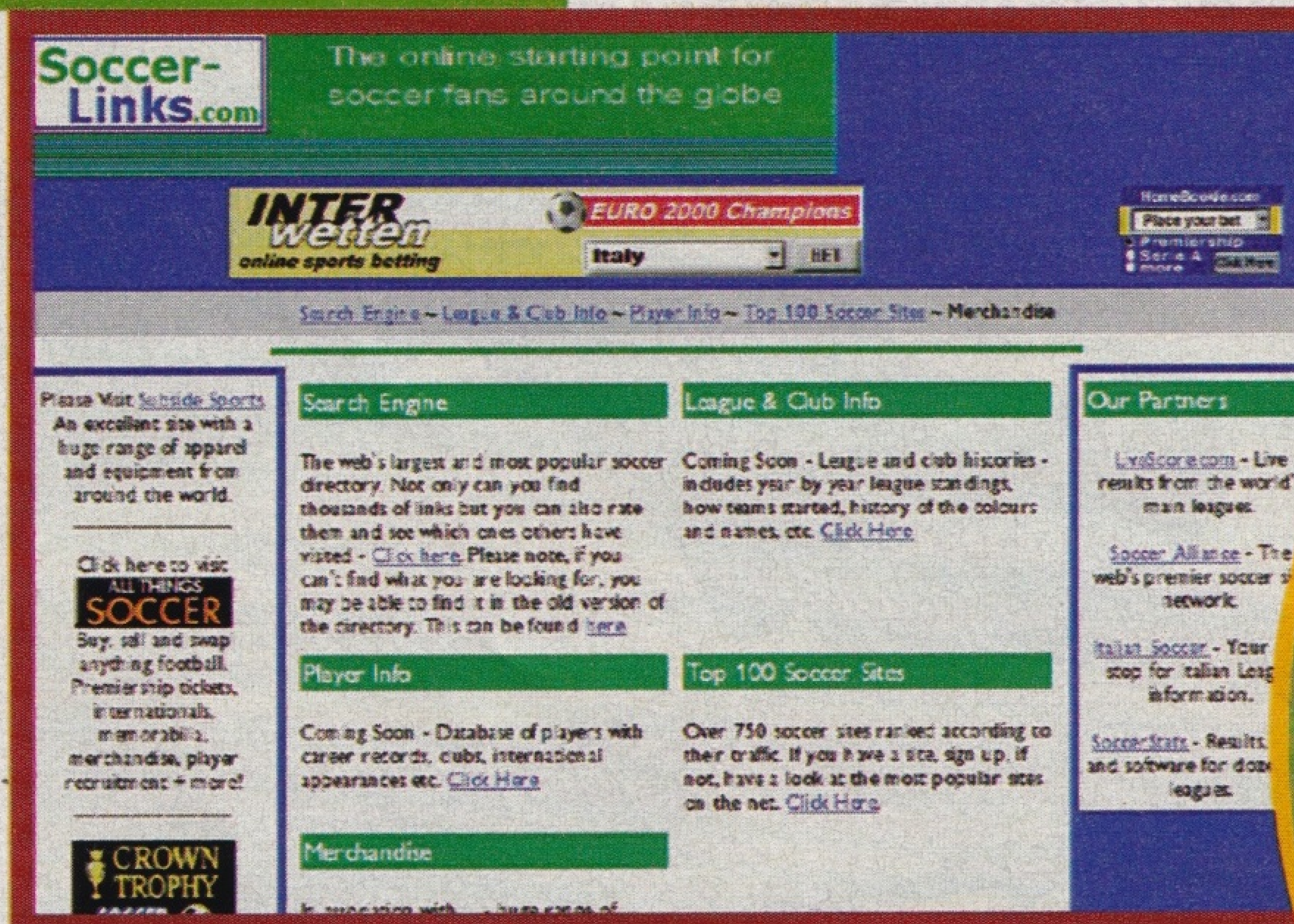
http://football.sports.com/euro2000/index

Podstrona dużego serwisu sportowego, poświęcona mistrzostwom; posiada kilka wersji językowych. Tu również można znaleźć najnowsze informacje dotyczące reprezentacji, podział na grupy, informacje o drużynach. W dziale Euro 2000 ODDS znajdują się rozmaite ciekawostki związane z ME; można również wziąć udział w konkursie lub kupić przez Internet oficjalne gadżety mistrzostw. Na podstronach poświęconych reprezentacjom znaleźć można krótką historię ich zmagań w czasie eliminacji, ostatnie wiadomości oraz charakterystykę każdego piłkarza. Jeśli szukasz informacji o ME do gazetki szkolnej, to jesteś we właściwym miejscu.



http://www.soccer-links.com/euronews

Dział linków serwisu Soccer–Headlines.com, zawierający kilkanaście odnośników do różnych stron, poświęconych piłce nożnej. Jeśli interesują cię nie tylko ME, możesz tu znaleźć coś dla siebie. W dziale poświęconym samym mistrzostwom obok odnośników do strony oficjalnej są też wiadomości dotyczące ME oraz ciekawe prywatne witryny. Uwaga: część z nich jest po holendersku, grecku lub flamandzku.





http://www.footballnews.co.uk/comps/eureuroc/home.page

Brytyjska strona o reprezentacji tego kraju. Tutaj również najwięcej miejsca poświęcono nowościom; jeśli jednak kibicujesz drużynie tego kraju, na pewno ci się spodoba. Na stronie tej znajdziesz również wykaz europejskich klubów startujących w ME, uszeregowanych według grup.

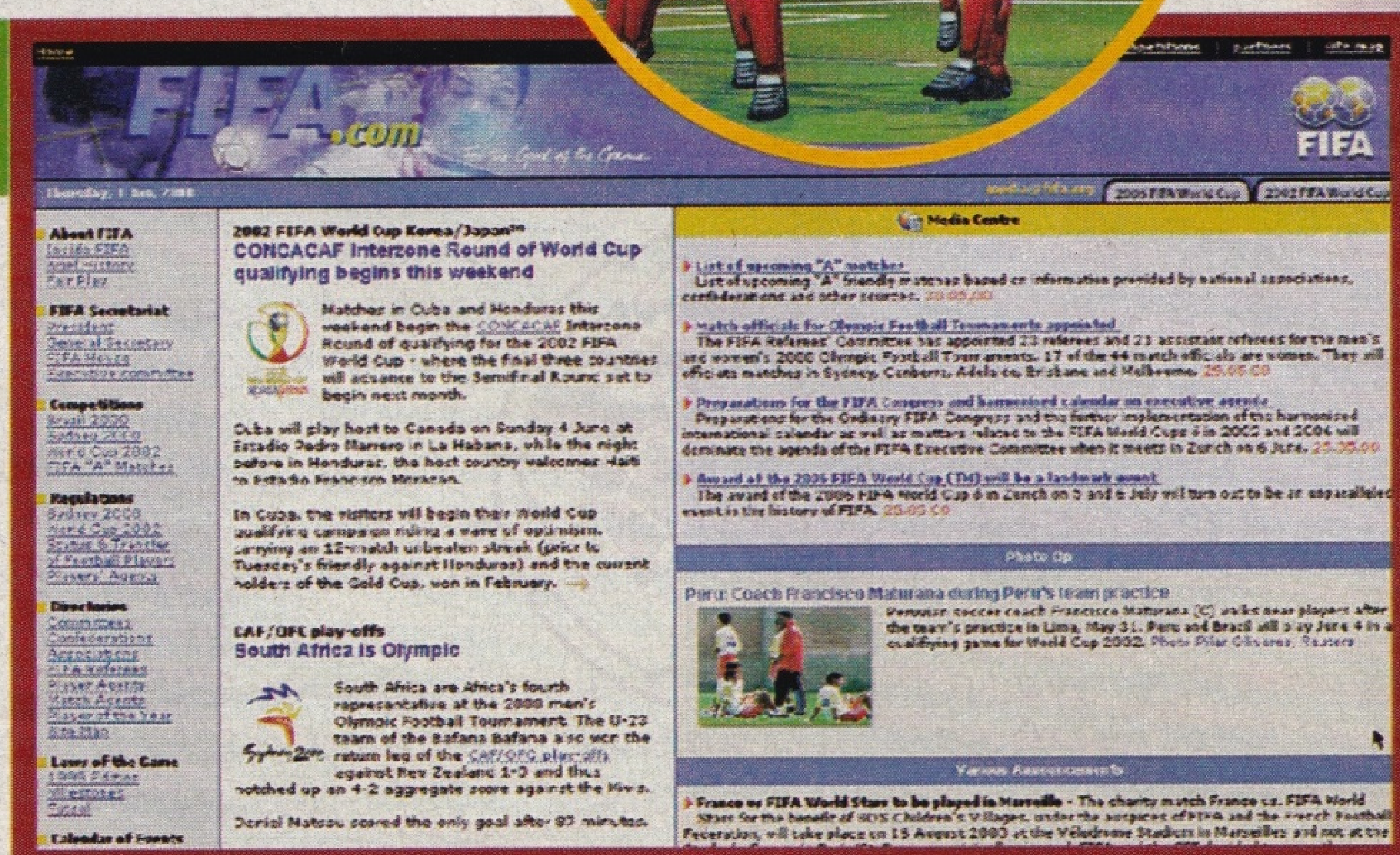






http://www.worldcup.com/home

Kolejna strona z nowościami o Mistrzostwach Europy. Pod tym adresem możesz znaleźć także działy poświęcone mistrzostwom innych kontynentów oraz świata, kalendarz wydarzeń dotyczących Euro 2000, listę wyników i tabelę spotkań. Ci, którzy chcą się wymienić uwagami na temat mistrzostw i spotkań, mogą skorzystać z chat–roomu i porozmawiać z kibicami z całego świata. Polecamy tę stronę wszystkim miłośnikom piłki nożnej.



W Internecie można znaleźć filmu ukazujące efektowne akcje

Tekst: Michał Studniarek, Zdjęcia: Tomasz Jędrzejowski, Fotostudio

SPAM
pocztowi natręci

Wiele osób otrzymuje e-maile od w ogóle im nie znanych nadawców. Po otworzeniu wiadomości okazuje się, że jest to reklama jakiejś strony WWW, nowego sklepu czy czegoś jeszcze innego. Zdecydowana większość nawet nie czyta tych listów, lecz od razu je kasuje, aby nie zajmowały miejsca w skrzynce pocztowej

Proces przysyłania pocztą elektroniczną reklam do osób, które w ogóle tego nie chcą, to właśnie SPAM. Jak wiele innych w Internecie, tak i ta nazwa pochodzi z języka angielskiego. SPAM to skrót od Spiced Pork And Ham – czyli dosłownie „przyprawiona wieprzowina i szynka". Dlaczego Anglicy zdecydowali się w tak oryginalny sposób nazwać zwyczajne przesyłanie reklam, pozostaje ich tajemnicą. Najważniejsze, że nazwa się przyjęła.

Dla firm internetowych SPAM to świetny i tani sposób na zareklamowanie się ogromnej liczbie osób. Nawet jeśli na rozesłany spam odpowie niewielu adresatów, akcja reklamowa i tak uznana zostanie za sukces. Przeciętny użytkownik poczty elektronicznej widzi to jednak zupełnie inaczej. Listy zajmują miejsce w skrzynce, a przede wszystkim zabierają czas potrzebny na ich ściągnięcie i przeczytanie. Nie wspominając już o straconych nerwach. Gdy sprawdzasz pocztę i widzisz np. osiem nowych wiadomości, a wszystkie okazują się być reklamami, wtedy naprawdę masz ochotę zrobić komuś krzywdę. Na szczęście nie jesteś bezbronny.

1. Zapobieganie

● Wiele firm chętne wysyła reklam przez e-mail. Tylko skąd biorą adresy? Odpowiedź jest prosta: gdy wpisujesz się na jakiejś stronie internetowej np. do księgi gości, albo zapisujesz się na listę dyskusyjną, czy wykonujesz jakąkolwiek inną czynność wymagającą podania twoich danych, nie masz żadnej gwarancji, że nie zostaną one bez twojej wiedzy zapisane do bazy danych firmy trudniącej się zbieraniem adresów i następnie ich odsprzedawaniem osobom chcącym wysłać reklamę.

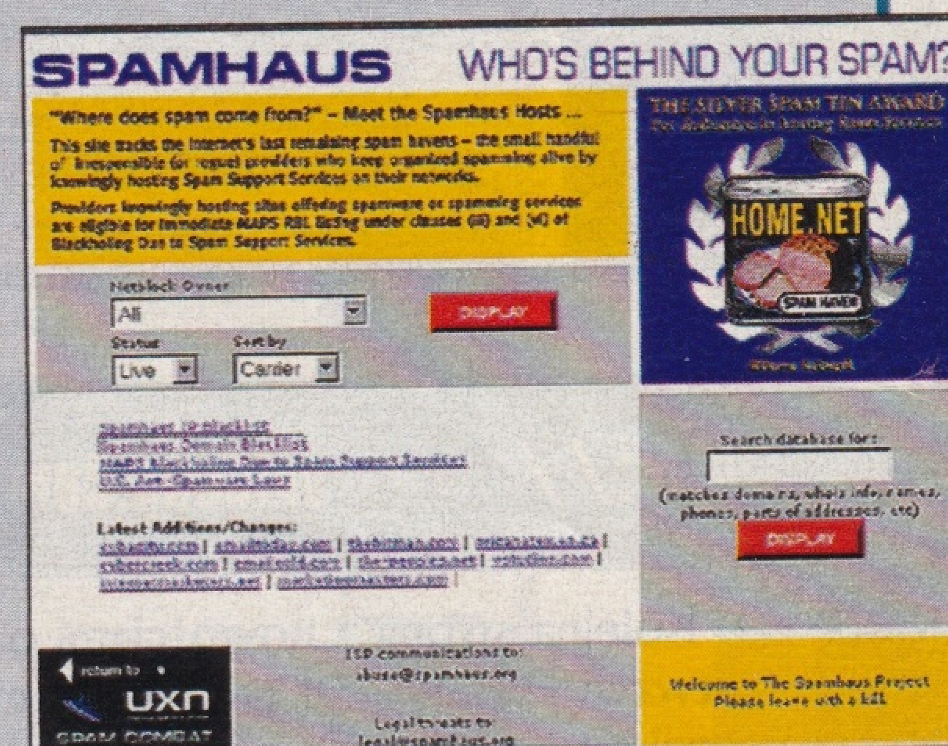
● Nawet twoja strona domowa WWW umieszczona w Internecie może zostać wykorzystana do niecnych celów. Specjalne programy szperające po Sieci mogą wywołać i zapisać w swoich archiwach e-mail umieszczony w kodzie strony. Działają one na takiej samej zasadzie, jak szperacze znanych wyszukiwarek WWW, takich jak Altavista czy Yahoo.

● By strona domowa nie padła łupem internetowych robotów, wystarczy nie wpisywać adresu e-mail w kod strony, a umieścić go na obrazku (np. w formacie GIF). Takiego e-maila nie jest w stanie odczytać nawet najsprytniejszy szperacz.

● Przy wpisywaniu adresów do księgi gości można użyć następującej sztuczki. W adresie mailowym w niektórych miejscach należy wstawić określony znak (który normalnie nie pojawia się w adresie), a w komentarzu napisać: „Proszę opuszczać znak X w adresie mailowym".

● W przypadku grup dyskusyjnych nie da się zastosować tego sposobu. Warto jest więc założyć drugie, darmowe konto i używać go wyłącznie do grup. Wtedy reklamy będą przychodziły, ale tylko na to konto.

● Niektóre firmy są znane z tego, że wykorzystują adresy swoich klientów do wysyłania im reklam, albo co gorsza, sprzedają je. Strony internetowe takich firm są szybko publikowane przez przeciwników SPAM. Jedna z takich czarnych list znajduje się pod adresem www.spamhaus.org. Zanim postanowisz skorzystać z usług nieznanej ci firmy internetowej, dobrze jest sprawdzić, czy nie znajduje się ona na którejś z list. Oczywiście nie daje to stuprocentowej skuteczności, ale pozwala na zmniejszenie ryzyka. Jest jednak światełko w tunelu. Część firm informuje, że wprowadzony do formularza e-mail będzie wykorzystany wyłącznie



www.smaphaus.org – jedna z wielu stron zawierających adresy spamerów

na jej własne potrzeby. Autorzy serwisu mogą także zapewnić, że e-mail nie będzie umieszczony w żadnej bazie danych.

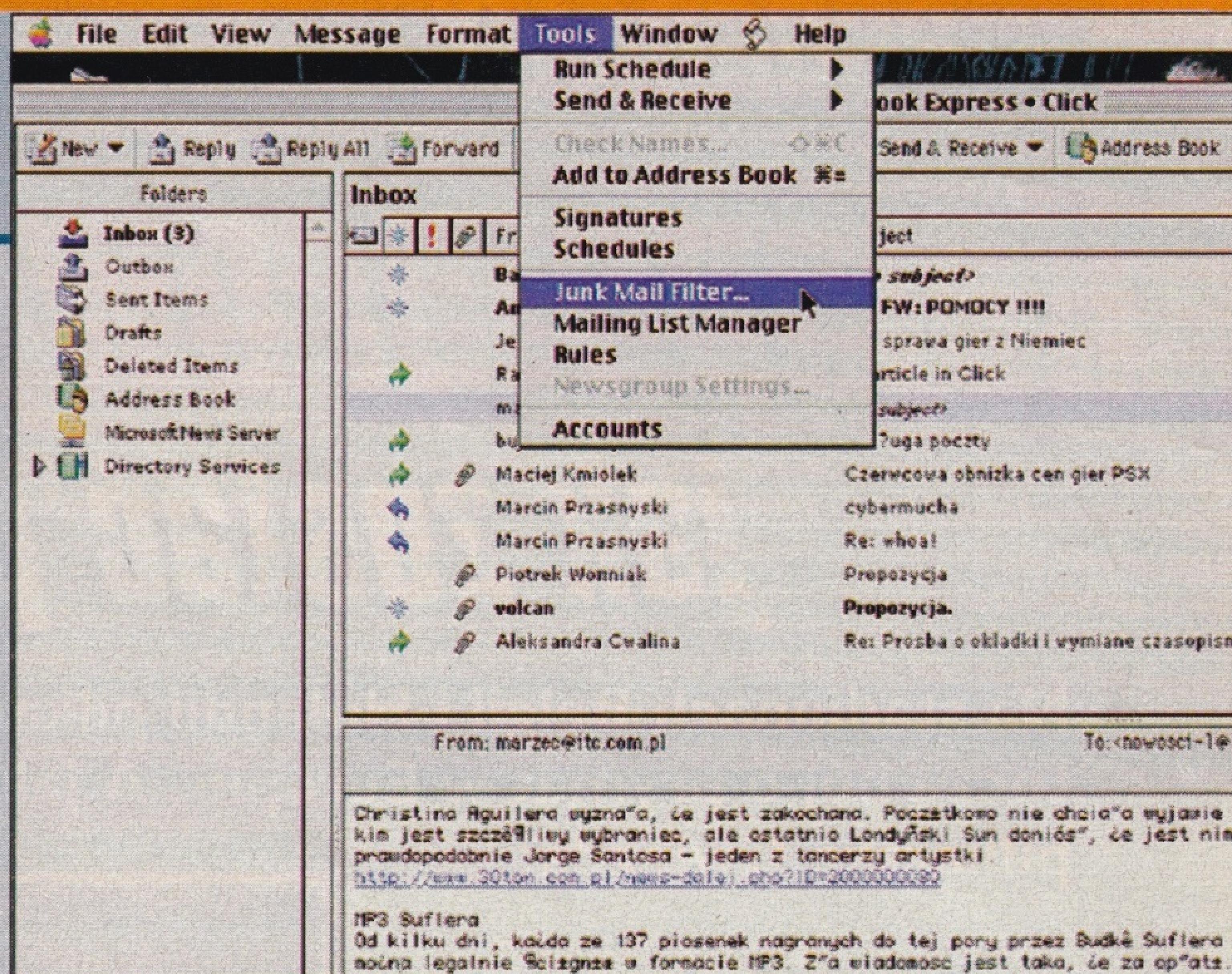
Tekst: Ch. Strobel

2. Filtrowanie wiadomości

● Jeśli wszystkie powyższe środki ostrożności zawiodły i twoje konto jest zawalane setkami listów, nie oznacza to jeszcze, że przeciwnik wygrał wojnę. Większość programów obsługujących pocztę elektroniczną posiada możliwość filtrowania wiadomości. Na przykład, w Outlook Express wystarczy, że zaznaczysz wiadomość i następnie włączysz w menu Wiadomości opcję „blokowanie nadawcy", a wszystkie listy przychodzące spod tego adresu będą automatycznie usuwane. W każdej chwili możesz obejrzeć listę wszystkich zablokowanych nadawców i jeśli uznasz, że któregoś należy odblokować, możesz szybko to zrobić.

● Jest jednak jeden problem. Outlook Express i tak ściąga niechciane maile i dopiero wtedy je kasuje. Inne programy pocztowe – choćby Eudora – umożliwiają ściąganie samych nagłówków listów (bez zawartości), a następnie wskazanie, które listy mają zostać dociągnięte w całości.

● Jet–MailMonitor (http://www.cowon.com/) pozwala na kasowanie listów jeszcze na serwerze pocztowym, nawet bez konieczności ściągania nagłówków. Wszystko, co musisz podać, to adresy nadawców, których maile mają być kasowane. Czynność taką można również wykonać ręcznie, lecz wymaga ona bardzo dobrej znajomości działania poczty e-mail.



Automatyczne kasowanie niechcianych listów znacznie ułatwi ci korzystanie z elektronicznej poczty

3. Ząb za ząb

```
Quelltext
Received: from exchange.ricardo.de (195.244.121.250) by [195.179.3.130]
 with ESMTP (Eudora Internet Mail Server 1.2); Wed, 8 Dec 1999 11:03:22 +0100
Received: by mailex.ricardo.de with Internet Mail Service (5.5.2650.21)
        id <YCC0B9B2>; Wed, 8 Dec 1999 10:49:27 +0100
Message-ID: <B1D419A3D2F3D211B242001O5A670866650B4E@mailex.ricardo.de>
From: Matthias Quaritsch <Matthias.Quaritsch@ricardo.de>
Sender: =?iso-8859-1?Q?S=F6ren_Kruse?= <Kruse@ricardo.de>
To:
Subject: ricardo.de versteigert Wertpapiere der Top-Internet-Unternehmen
Date: Wed, 8 Dec 1999 10:49:11 +0100
MIME-Version: 1.0
X-Mailer: Internet Mail Service (5.5.2650.21)
Content-Type: text/plain;
        charset="iso-8859-1"
Content-Transfer-Encoding: quoted-printable
```

Mając adres IP nadawcy, możesz w prosty sposób uzyskać prawdziwy adres spamera oraz dane firmy, przez którą łączy się on z Siecią. Posiadając te dane, możesz spróbować „ukarać" go za złe zachowanie...

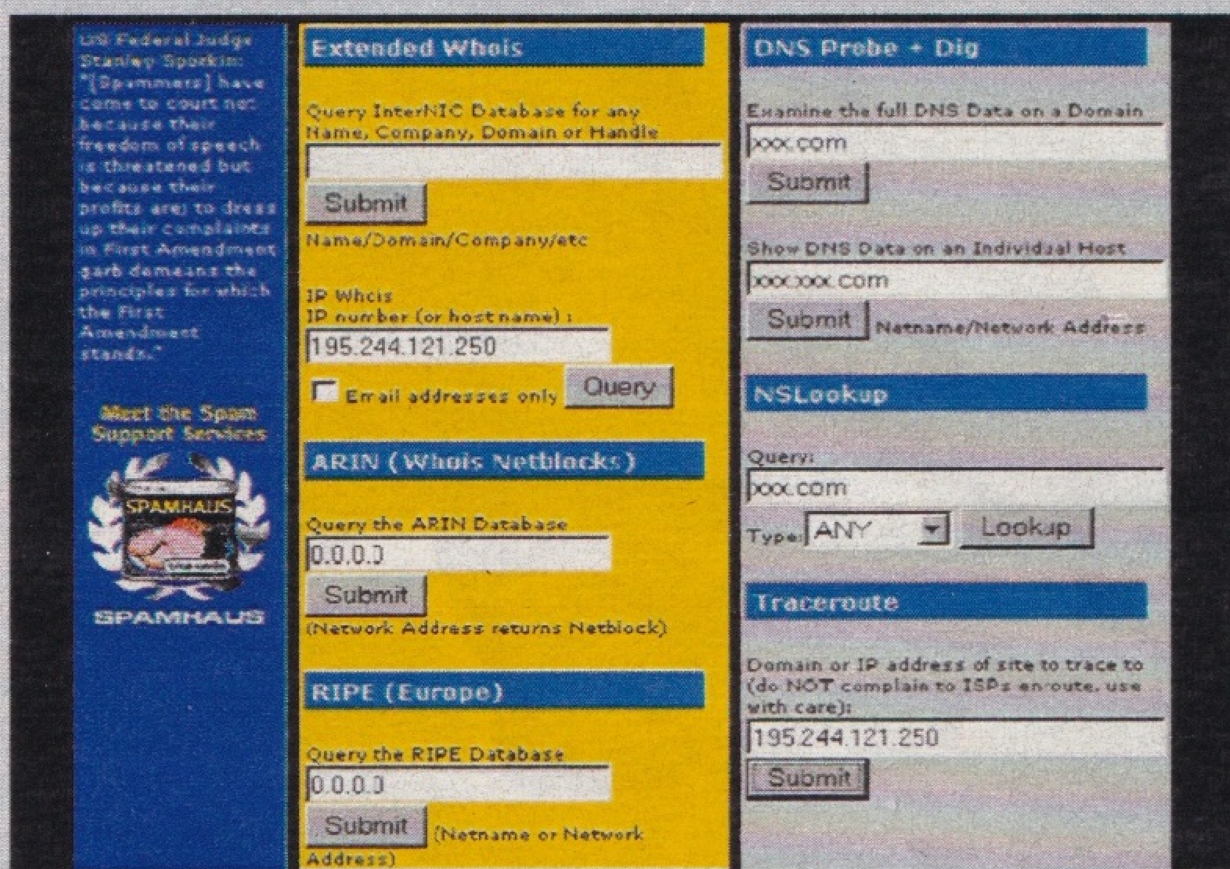
● Sprawdzanie nadawcy niechcianych listów to walka z wiatrakami. Z reguły jedynymi prawdziwymi informacjami zawartymi w liście są reklamy, choć i z tym różnie bywa. Walka z firmami korzystającymi ze SPAMu jest trudna i była podejmowana już wielokrotnie.

● Jeśli masz jednak trochę wolnego czasu, możesz zabawić się w detektywa i wyśledzić nadawcę niechcianych listów. Nie warto pisać pod adres zwrotny, gdyż zazwyczaj jest on fałszywy. Na szczęście można jeszcze spróbować zidentyfikować nadawcę w inny sposób.

● Każdy komputer podłączony do Internetu otrzymuje własny adres IP. Ten właśnie numer znajduje się w każdym wysyłanym liście. Aby go znaleźć należy w Outlook Express kliknąć prawym przyciskiem na wiadomości i wybrać z menu Szczegóły. W ten sposób dotrzesz do kodu listu. Poszukaj tam słów „received: from", po nich w nawiasie znajduje się numer IP nadawcy.

● Po zdobyciu numeru możesz dowiadywać się, do kogo należy. Skorzystaj np. ze na strony http://combat.uxn.com. Tam wpisujesz w odpowiednie okienko odszukany IP i klikasz na przycisk Query. Powinieneś otrzymać adres internetowy nadawcy, jak również jego providera, czyli osoby bezpośrednio łączącej go z Siecią.

● Niestety, doświadczeni spamerzy potrafią podmienić w e-mailu swój numer IP na fałszywy, więc ta metoda jest przydatna tylko w przypadku początkujących sieciowych huliganów.



http://combat.uxn.com – ta strona pomoże ci w walce z uciążliwymi spamerami...



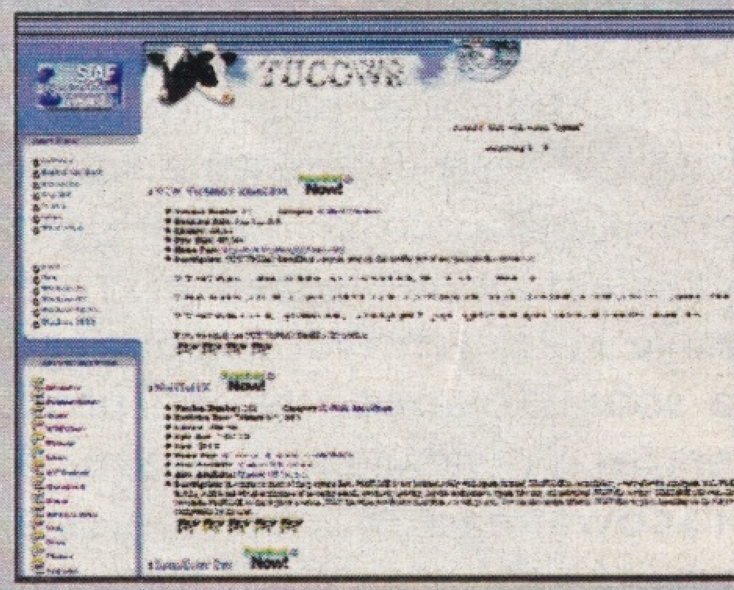
INFO

Nie brakuje wyspecjalizowanych programów antyspamowych.

Cybersitter Anti-Spam (http://www.solidoak.com/antispampg.htm) potrafi usuwać listy już na serwerze pocztowym. Obsługuje większą liczbę kont i zawiera listę znanych serwerów spamu. Można blokować listy z całej domeny i warunkowo odblokowywać pojedyncze adresy.

Spam Exterminator (http://www.unisyn.com) umożliwia ściągnięcie najpierw samych nagłówków listów do ściągnięcia i kasowanie wszystkich innych. Przechowuje również listę znanych spamerów oraz oferuje zaawansowane filtry.

Spam Hater (http://www.cix.co.uk/~net-services/spam/spam_hater.htm) oraz Spam Killer (http://www.spamkiller.com) oferują usługi podobne do dwóch wymienionych powyżej. Takie programy oraz więcej narzędzi tego typu najszybciej można dostać na serwerach Tucows (http://tucows.icm.edu.pl). Wystarczy w polu wyszukiwania podać słowo kluczowe: spam.



4. Kto ci może pomóc?

● Wydawałoby się, że prywatni użytkownicy Sieci mogą tylko gryźć paznokcie i rwać włosy z głowy, ulegając atakom spamerów. Nie jest to do końca prawdą. Zdarzały się bowiem zmasowane akcje odwetowe użytkowników poczty elektronicznej. Polegały one na „mailbombingu" (wysyłaniu ogromnej liczby e-maili na jeden adres) skrzynek spamerów. Skuteczność takich działań jest jednak znikoma. Skrzynka spamera szybko ulega zatkaniu, a on zakłada sobie nową, na innym serwerze.

● Najlepszą osobą do wydawania wojny spamerom jest administrator serwera pocztowego, który użyty został do wysłania SPAMu. Może on przeciwdziałać takim zdarzeniom w przyszłości, w odpowiedni sposób modyfikując listę użytkowników uprawnionych do korzystania z serwera.

● Oprócz powiadomienia administratora, możesz jeszcze ostrzec innych ludzi używających Internetu. Dodaj nazwę firmy do jednej z czarnych list, np. na stronie spamhaus.

● Dobrym znakiem jest wyrok kanadyjskiego sądu w sprawie spamera. Wysyłał on w świat 200 tysięcy e-mailów dziennie, co skłoniło providera do zablokowania mu konta. Sąd uzasadnił swoją decyzję rażącym naruszeniem netetykiety przez spamera. Precedens ten pozwala pozytywnie patrzeć w przyszłość. Walki prawne z firmami trudniącymi się spamem trwają nie od dziś. Stronami w nich były nawet tak ogromne firmy jak America On Line (AOL).

Komputerowy Beckham

jak zostać piłkarskim bohaterem

Na stadionach Belgii i Holandii piłkarskie gwiazdy toczą bój o prymat w Europie. A jak ty możesz zostać piłkarską Gwiazdą?

Za dużo grasz na komputerze. Siedzisz zgarbiony przed monitorem i wpatrujesz się w leniwe mutanty bądź znudzonych komandosów. Tym samym doprowadzasz swe mięśnie do zaniku. Tyjesz pochłaniając tony chipsów. Psujesz sobie oczy... A przecież mógłbyś chwycić piłkę i wybiec na boisko, by rozpocząć swoją własną drogę do EURO 2000.

Gry komputerowe interesowały się piłką nożną od początków swej historii. Pochodzący z lat siedemdziesiątych PONG polegał na umiejętnym odbijaniu piłeczki paletkami tak, by trafiła ona do bramki przeciwnika. Dekadę później rynek zdominowały komputery ośmiobitowe i takie hity jak SOCCER SIMULATOR czy WORLD SOCCER. Gier sportowych nie było jednak zbyt wiele. Prawdziwy futbolowy boom rozpoczął się dopiero w latach dziewięćdziesiątych, wraz z premierą dwóch kultowych serii – KICK OFF i SENSIBLE SOCCER. Programy te podbiły serca graczy na całym świecie, spowodowały też, że każda szanująca się firma starała się wydać choćby jeden symulator piłki nożnej.

Sytuacja zmieniła się po raz kolejny, gdy pod koniec 1994 roku Gremlin wypuścił słynną ACTUA SOCCER, pierwszą trójwymiarową grę traktującą o popularnej „nodze". Od tego momentu z komputerową piłką nożną wiązały się naprawdę duże pieniądze – przygotowanie kolejnych tytułów pociągało za sobą krociowe wydatki producentów. Przykładem drogiego, dopracowanego w najmniejszych szczegółach programu była również FIFA '96. Gra zapoczątkowała wieloletni prymat Electronic Arts w tej dziedzinie sportu.

Dziś gier piłkarskich jest naprawdę dużo – nie możesz więc narzekać na brak możliwości treningu. Dzięki poniższemu poradnikowi zrozumiesz, jak mogłoby przebiegać twoje życie, gdybyś zdecydował się zrobić karierę futbolisty. Na razie możesz wykorzystać do tego popularne gry!

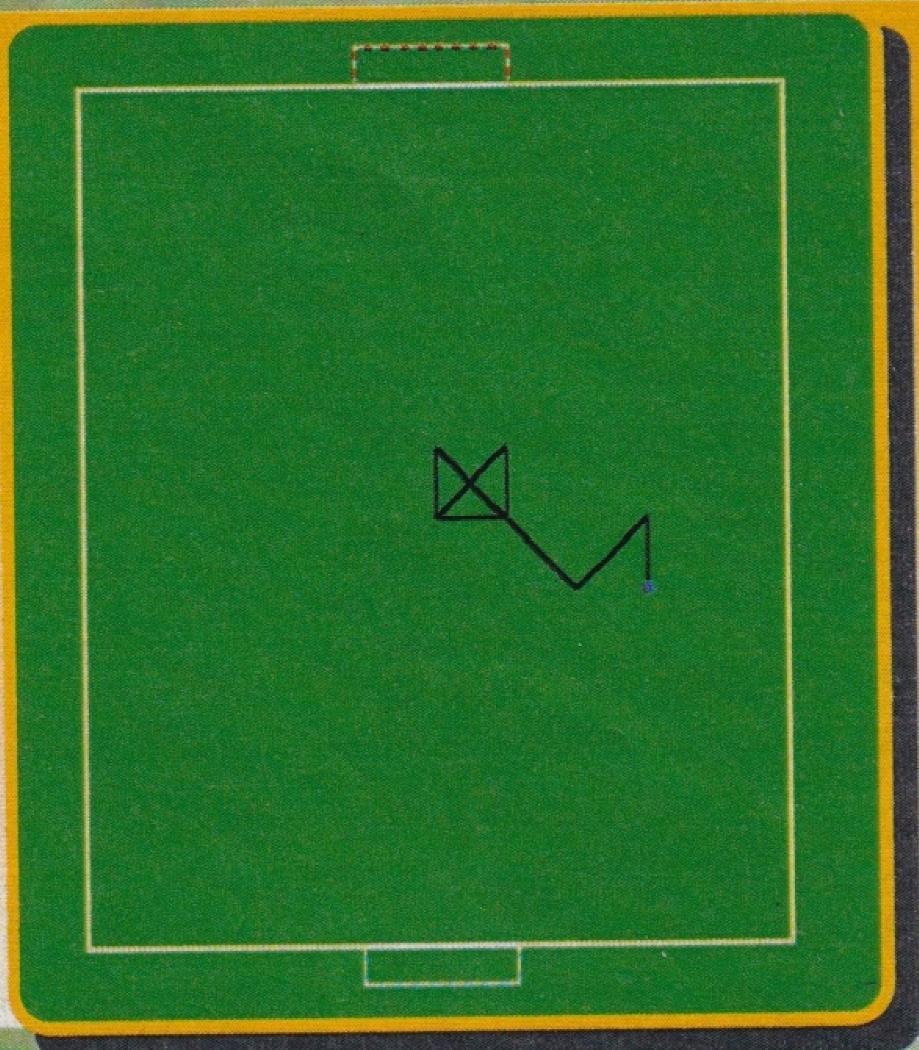


CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę EURO 2000! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 5 VII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Gdzie rozgrywane są Mistrzostwa Europy?

1. MIND FOOTBALL

Każda, nawet największa gwiazda, rozpoczynała swą przygodę z futbolem od poznania zasad rządzących grą. Do nauki tej przyda ci się komputerowa wersja „piłkarzyków" – MIND FOOTBALL. Gracze poruszają się na zmianę, kopiąc piłkę o jedną kratkę na turę. Zdarza się, że piłka odbije się od jednej z ozdabiających murawę linii. W takiej sytuacji zawodnik otrzymuje dodatkowy ruch. Komputer okazuje się być wymagającym rywalem, pokonanie go może sprawić trudność nawet całkiem doświadczonym graczom. Pełną wersję programu znajdziesz w archiwach Polskich Programów **(http://koti.com.pl/Polskie)**





2. VIVA FOOTBALL

Gdy już zrozumiesz, że piłka jest jedna, a bramki dwie, powinieneś przenieść się na lokalne boiska. W VIVA FOOTBALL zagrasz między innymi na Stadionie Śląskim w Chorzowie. Bieganie po tej samej murawie, na której jeszcze niedawno przebywali nasi reprezentanci, dostarcza olbrzymiej frajdy. Sama gra jest dość prosta i nie powinna sprawić problemu nawet nowicjuszom. Składy drużyn pochodzą z początku 1999 roku, dostępne są też drużyny historyczne z lat 1958–1998



WORLD LEAGUE SOCCER 99





Jeśli udało ci się odnieść sukces na polskich boiskach, możesz zacząć myśleć o rozpoczęciu kariery w którymś z klubów zagranicznych. W sygnowanej przez Eidos grze WORLD LEAGUE SOCCER '99 czeka na ciebie 9 lig, w tym tak silne jak angielska, niemiecka czy włoska. Jednak powstały w 1999 roku program dziś już nie zachwyca. Jest przestarzały pod względem graficznym, zastrzeżenia budzi też skomplikowany system sterowania. Warto dodać, iż w grze pojawia się Michael Owen. Napastnik Anglii zgodził się być maskotką programu

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00

Stałeś się już gwiazdą, o której mówi cała Polska. Znakomita gra w zachodniej lidze doprowadziła twoją drużynę do Ligi Mistrzów. Jeżeli chcesz sprawdzić, czy jesteś w stanie spełnić pokładane w tobie nadzieje, zagraj w UEFA CHAMPIONS LEAGUE '99/00. Gra umożliwia rozegranie ostatniego sezonu piłkarskiego. Dostępnych jest 21 stadionów, 4 pory dnia i aż 6 rodzajów pogody. Niestety, twoi koledzy z drużyny nie grają najlepiej, brakuje im agresywności, sprytu, a nawet zdrowego rozsądku. Cały ciężar rozgrywki spada więc na ciebie. Czy zdołasz go unieść?

FIFA 2000 EURO 2000





Zdobycie pucharu Ligi Mistrzów nie mogło przejść niezauważone. Tuż po północy zadzwonił do ciebie trener Engel i błagalnym tonem zaprosił do gry w reprezentacji. Zgodziłeś się. W jednej z najlepszych gier o piłce nożnej – FIFA 2000 – poprowadziłeś Polskę do udziału w Mistrzostwach Europy, podczas gdy twój klub powtórnie sięgnął po puchar Champions League. Przed tobą EURO 2000, okolicznościowa wersja hitu Electronic Arts. To bezsprzecznie najlepszy komputerowy symulator piłki nożnej. Posiada perfekcyjną grafikę, dziesiątki opcji i – co najważniejsze – dostarcza dużej ilości świetnej zabawy

LIGA POLSKA MANAGER 2000





Trzy lata temu przeszedłeś na piłkarską emeryturę. Myślałeś, że zdołasz żyć bez „nogi" – jednak nie udało się. Zostałeś więc trenerem trzecioligowej Gwardii Warszawa. W grze LIGA POLSKA MANAGER 2000 możesz poprowadzić dowolny polski zespół z pierwszych 3 lig. Program jest typowym managerem piłkarskim, w którym gracz odpowiada praktycznie za wszystko. To ty będziesz decydował o intensywności treningów, o wynagrodzeniach graczy, o ewentualnych wzmocnieniach klubu nowymi zawodnikami. Szkoda jedynie, że ze względu na wiek nie wybiegniesz na boisko...

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00



Kiedy prowadzony przez ciebie ex–trzecioligowiec zdobędzie mistrzostwo kraju, zainteresują się tobą zespoły zagraniczne. Manchester United zwolnił właśnie trenera, nie zechciałbyś zająć jego miejsca? CHAMPIONSHIP MANAGER'99/00 to bardzo rozbudowany program, symulujący właściwie wszystkie aspekty pracy w klubie jednej z 16 dostępnych lig. Jest tak szczegółowy, że prowadzący zespół musi brać pod uwagę nawet takie „drobnostki", jak wzajemne antypatie zawodników czy ich odporność na stres. Lepszego managera nie ma!



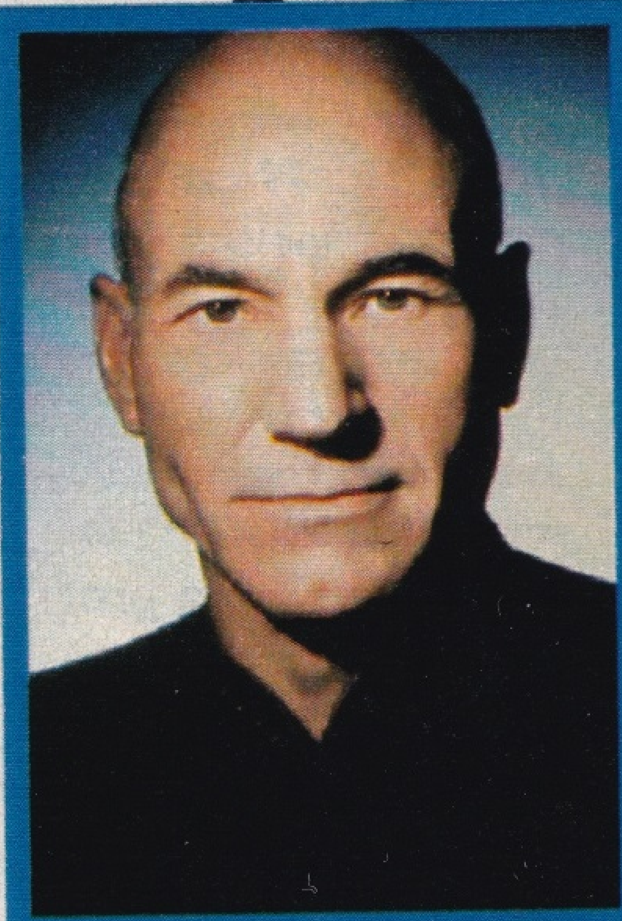
Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Tomasz Jędrzejowski

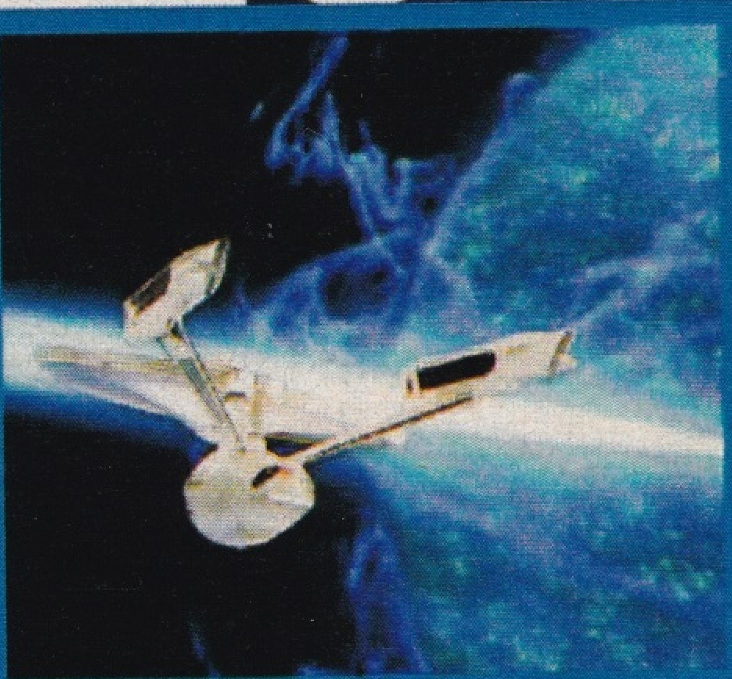
Seriale ... Fantastyczne

STAR TREK

Najsłynniejszy serial science–fiction w historii. Wywodzą się od niego kolejne trzy: Star Trek: Następne pokolenie (ST: The Next Generation), Star Trek: Stacja kosmiczna (ST: Deep Space Nine) i Star Trek: Voyager. Oryginalny, najstarszy serial powstawał w latach 1966–69. Opowiadał o przygodach załogi statku kosmicznego USS Enterprise przemierzającego najdalsze zakątki Wszechświata. Bohaterowie – kapitan James T. Kirk, pan Spock, McCoy, Sulu, Chekhov i Scotty wpisali się do kanonu fantastyki, a serial zgromadził na całym świecie olbrzymie rzesze fanów, zwanych potocznie „trekkies".

Emisja: Wizja 1





Jedna z najciekawszych rzeczy, jaką telewizja ma do zaoferowania widzowi, to seriale. Ciągnące się miesiącami opowieści pozwalają dokładnie poznać bohaterów i ich polubić. Seriale przedstawiają niezwykłe światy albo zdumiewające zdarzenia, które jednak mogłyby się przydarzyć w twoim sąsiedztwie. Niektóre z nich szybko znikają z ekranów, inne towarzyszą ci przez długie lata



Mulder i Scully co tydzień tropią nową niesamowitą historię

Z ARCHIWUM X (The X-Files)

Tego serialu nie trzeba nikomu przedstawiać. Dzięki niemu wielu widzów na świecie pierwszy raz zetknęło się z fantastyką, a gatunek ten w ciągu kilku kolejnych lat stał się o wiele popularniejszy.

Dwójka głównych bohaterów, Fox Mulder i Dana Scully, to agenci FBI tropiący niewytłumaczalne zjawiska, którymi nikt inny nie chciał się zainteresować. Ich odkrycia przez wielu traktowane są z lekceważeniem i podejrzliwością – nie zawsze łatwo jest uwierzyć w prawdę. Główny motyw serialu to próby wykrycia spisku grupy wpływowych ludzi, którzy weszli w układ z kolonizatorami z kosmosu.

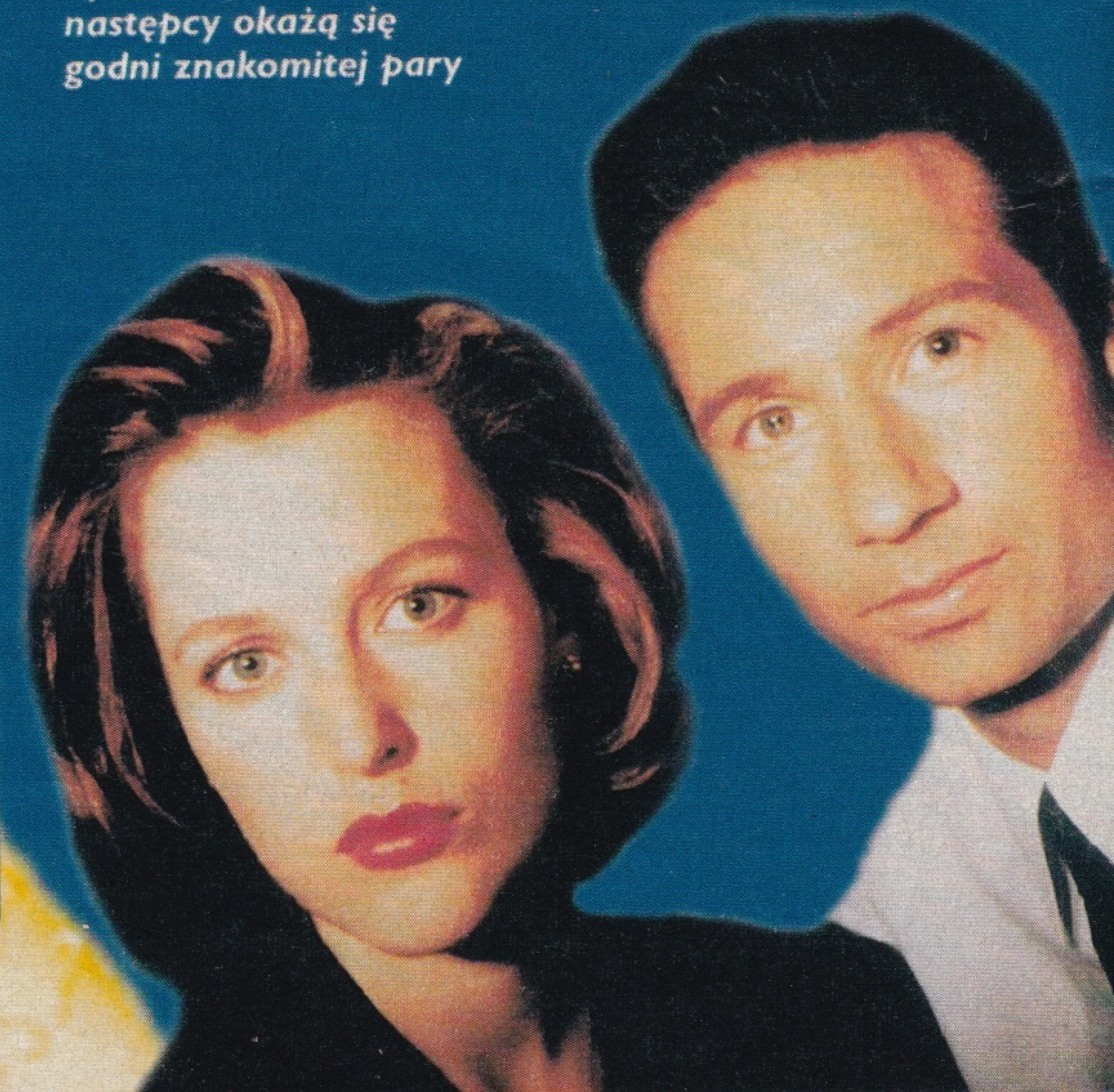
Nazwa Archiwum X pochodzi od litery, pod którą umieszczano kiedyś akta nietypowych spraw w archiwum FBI.

Obecnie w USA powstaje **spin–off** „Z Archiwum X", którego bohaterami będą Wolni Strzelcy (Byers, Frohike i Langly) – przyjaciele Muldera, zwolennicy spiskowej teorii dziejów.

Emisja: TVP 2



Pytanie tylko, czy ich następcy okażą się godni znakomitej pary





Już wkrótce w oparciu o film powstanie gra komputerowa „Buffy – postrach wampirów"





BUFFY – POSTRACH WAMPIRÓW (Buffy: The Vampire Slayer)

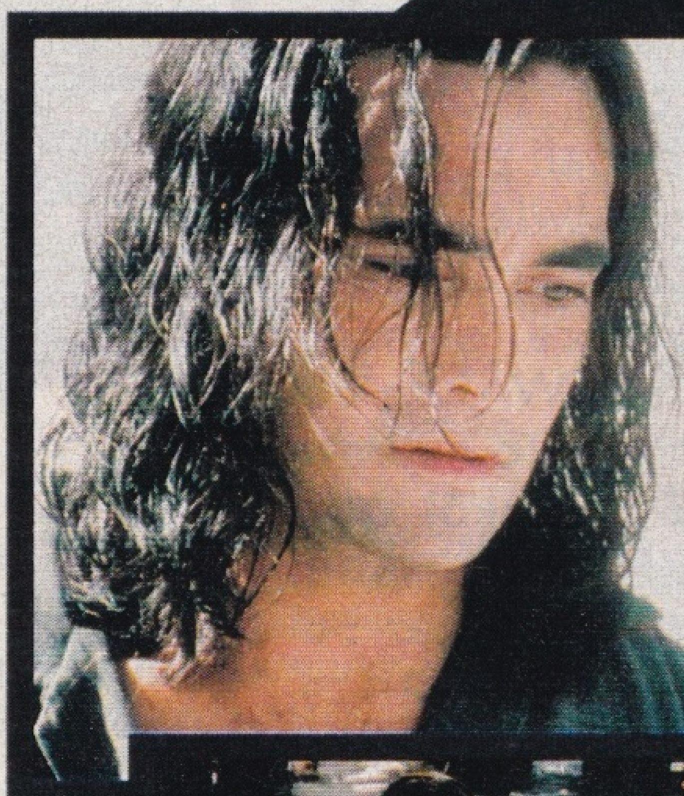
Czytelnicy największego na świecie magazynu poświęconego fantastyce, SFX, okrzyknęli „Buffy" serialem wszech czasów. Tytułowa bohaterka to licealistka, która niespodziewanie dowiaduje się, że posiadła moc Pogromcy. Ten nadprzyrodzony dar, ujawniający się tylko u jednej osoby na świecie, pozwala jej skutecznie tępić wampiry i demoniczne istoty.

Ten serial także doczekał się spin–offu. „Angel" to opowieść o losach wampira, ukochanego Buffy. U nas można obecnie oglądać tylko pierwszy serial, na stacji Wizja 1

ZIEMIA: OSTATNIE STARCIE (Earth: Final Conflict)

Niezbyt daleka przyszłość. Na Ziemię przybyli przedstawiciele kosmicznej rasy: Taelonowie. Przynieśli światu dobrobyt i pokój. Udostępnili zaawansowaną technologię, która pozwoliła zlikwidować problemy dręczące ludzkość – głód, choroby, wojny. Większość ludzi ich uwielbia; niektórzy oddają Taelonom boską cześć. Jednak są i tacy, którzy widzą, że za pokojową, dobroczynną działalnością Obcej rasy kryje się coś bardzo, bardzo złego. Jak przechytrzyć i zdemaskować uwielbianych przez miliardy Taelonów?

Pomysłodawcą tego serialu był zmarły przed kilkoma laty twórca „Star Treka", Gene Roddenberry. „Ziemię: Ostatnie starcie" można oglądać na kanale RTL 7





KRUK (The Crow – Stairway To Heaven)

Serialowe rozwinięcie słynnego filmu „Kruk". Główny bohater, Eric Draven, został zamordowany i powrócił do świata żywych jako Nieumarły, aby pomścić swą śmierć i zabójstwo ukochanej Shelly. Jak się okazuje, zemsta nie wystarczy – Eric ma jeszcze wiele do zrobienia, zanim ponownie spotka się z Shelly. Jego strażnikiem jest tytułowy kruk (a właściwie wrona, gdyż to właśnie oznacza angielskie słowo „crow").

Serial może rozczarować miłośników filmu – brak mu nastroju, a aktorstwo jest słabe. Warto jednak zobaczyć w akcji wcielającego się w Dravena, mistrza sztuk walki, Marka Dacascosa. Jego wyczyny są niesamowite!

Emisja: TVP 2



SLIDERS

Bohaterowie tego serialu odkryli sposób przenoszenia się do równoległych rzeczywistości. Przypominają one nasz świat, w którym historia miała trochę inny przebieg. Niestety, grupa podróżników zabłądziła podczas wędrówki i wśród setek innych światów nie jest w stanie odnaleźć swojej rzeczywistości. Na domiar złego, w niektórych ze światów równoległych rozwinęła się zła, barbarzyńska rasa Cromaghów, która usiłuje podbić pozostałe rzeczywistości.

Emisja: RTL 7

CZYNNIK PSI (The PSI Factor)

CZYNNIK PSI (The Psi Factor) – według twórców serialu, jest on oparty na autentycznych badaniach amerykańskiej agencji rządowej zajmującej się zjawiskami paranormalnymi. Jego bohaterowie są naukowcami, pracownikami tej agencji, którzy na co dzień stykają się ze wszelkiego rodzaju niezwykłymi wydarzeniami. Każdy odcinek rozpoczyna się wprowadzeniem znanego aktora, Dana Aykroyda, który prywatnie bardzo interesuje się zjawiskami wykraczającymi poza wiedzę naukową.

Emisja: RTL 7

SŁOWNICZEK

miniserial – najczęściej 2–4 odcinki. Miniseriale często mogłyby z powodzeniem być zwykłymi filmami, jednak w sumie są za długie, aby wyświetlać je bez przerwy. Pokazywane w kinach „Królestwo" Larsa von Triera jest w zasadzie właśnie miniserialem, trwającym w sumie prawie dziesięć godzin!

pilot (odcinek pilotowy) – pierwszy odcinek serialu, produkowany czasami dużo wcześniej niż właściwy serial. Jego zadaniem jest zainteresowanie widzów i wybadanie, czy dany serial ma szansę na popularność, która zadowoliłaby producentów. Ostatnio coraz więcej amerykańskich seriali kończy swój żywot po paru odcinkach – są zdejmowane z anteny, gdyż ich oglądalność była za niska. Przykładem może być „Harsh Realm" Chrisa Cartera – twórcy słynnego „Z Archiwum X" – którego emisję wstrzymano po trzech odcinkach (z ośmiu, które wytwórnia zdążyła nakręcić)

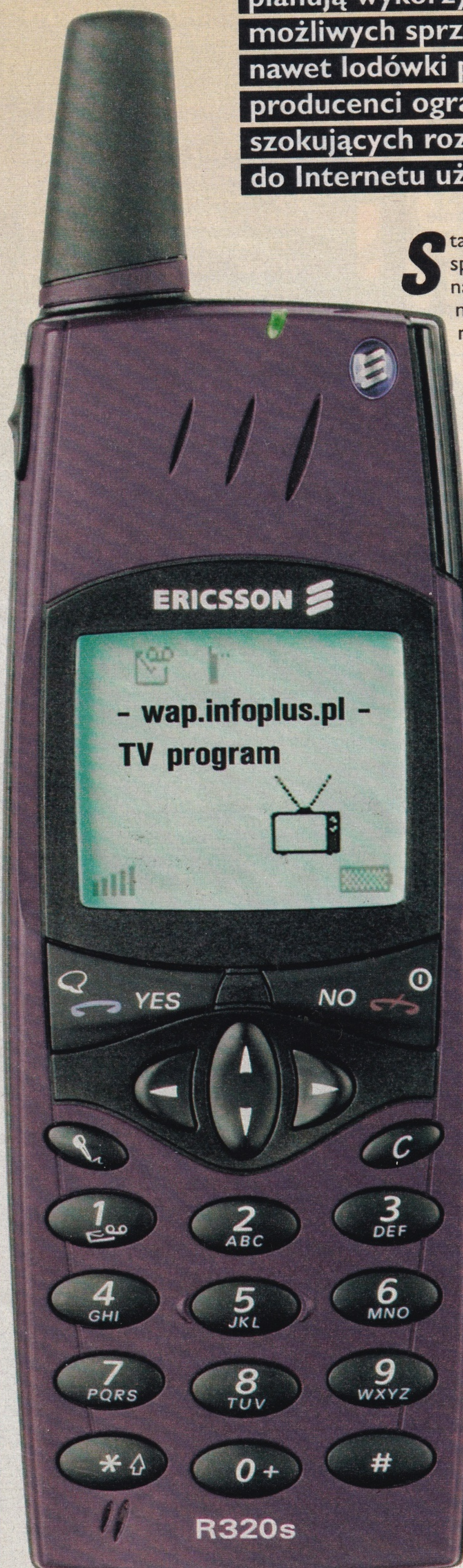
sezon (seria) – produkcja seriali na Zachodzie (a ostatnio coraz częściej i u nas) podzielona jest na sezony, które mają najczęściej 21 albo 22 odcinki. Między poszczególnymi sezonami zmienia się niekiedy obsada – część aktorów odchodzi, gdyż nie chcą na dłużej wiązać się z serialem, na ich miejsce przychodzą inni (wtedy oczywiście w serialu pojawiają się nowi bohaterowie). Ponieważ w zasadzie produkuje się jedną serię rocznie, często sezon kończy się w połowie jakiejś dramatycznej sceny, na której rozstrzygnięcie widzowie muszą czekać parę ładnych miesięcy (na początek nowego sezonu). W ostatnich latach najdłużej utrzymuje się na ekranach serial „Z Archiwum X" (7 sezonów)

spin–off – nowy serial, który powstaje jako odgałęzienie oryginalnego cyklu. Najczęściej dzieje się tak, że drugoplanowi bohaterowie są na tyle popularni, że wytwórnia postanawia rozwinąć opowieść o nich. Na przykład serial „Xena" jest spin–offem „Herkulesa". W tym przypadku, co rzadko się zdarza, spin–off przerósł popularnością serial, z którego się wywodził

Tekst: Jerzy „JeRzy" Rzymowski; Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H.Bauer, dystrybutorzy filmów i Wizja 1

WAP Internet bez komputera

Konstruktorzy urządzeń elektronicznych planują wykorzystanie Internetu we wszystkich możliwych sprzętach. Proponowali już nawet lodówki podłączane do Sieci. Na razie producenci ograniczyli się jednak do mniej szokujących rozwiązań – umożliwili dostęp do Internetu użytkownikom telefonów komórkowych



Standard WAP (Wireless Aplication Protocol) sprawi, że zaczniesz zupełnie inaczej patrzeć na swój telefon. Do tej pory mogłeś dzięki niemu rozmawiać, odbierać i wysyłać wiadomości SMS lub nawet korzystać z poczty e-mail. Korzystając teraz z komórki będziesz mógł czerpać z nieograniczonego źródła informacji, jakim jest Internet.

Liczy się pomysł!

Standard WAP jest bardzo młody. W marcu 1999 roku, na targach CeBIT'99, przedstawiciele Nokii, Ericssona i Motoroli podpisali porozumienie o umożliwieniu łatwiejszego dostępu do Internetu poprzez telefony komórkowe. Będące owocem tego porozumienia telefony WAP są dostępne już od kilku miesięcy. To naprawdę ekspresowe tempo! Protokół WAP umożliwia dostęp do informacji i usług e-commerce na bieżąco – poprzez połączenie w czasie rzeczywistym – zarówno z telefonów komórkowych, jak i z innych urządzeń przenośnych, takich jak elektroniczne notatniki, notebooki czy palmtopy. Dzięki temu, że umowę zawarli jedni z największych producentów na rynku telefonów komórkowych, oraz że do stowarzyszenia Forum WAP mogą należeć wszyscy chętni (obecnie liczy ono ponad 170 członków), standard WAP bardzo szybko przyjął się na rynku. **Obecnie oferta telefonów pracujących w tym standardzie jest skromna, ale już niedługo można spodziewać się prawdziwego „urodzaju" nowych modeli.** Praktycznie każdy producent posiada lub zamierza umieścić w swojej ofercie telefon pozwalający kontaktować się z Siecią.

ERICSSON R320s

- *praca w zakresach 900/1800 MHz*
- *wbudowana przeglądarka WAP*
- *łącze komunikacyjne irDA (podczerwień)*
- *max. czas pracy baterii bez ładowania 103 godziny*
- *max. czas rozmowy 4.5 godz.*
- *funkcja notatnika głosowego*
- *alarm wibracyjny, głosowe wybieranie numerów*
- *programowany dzwonek*

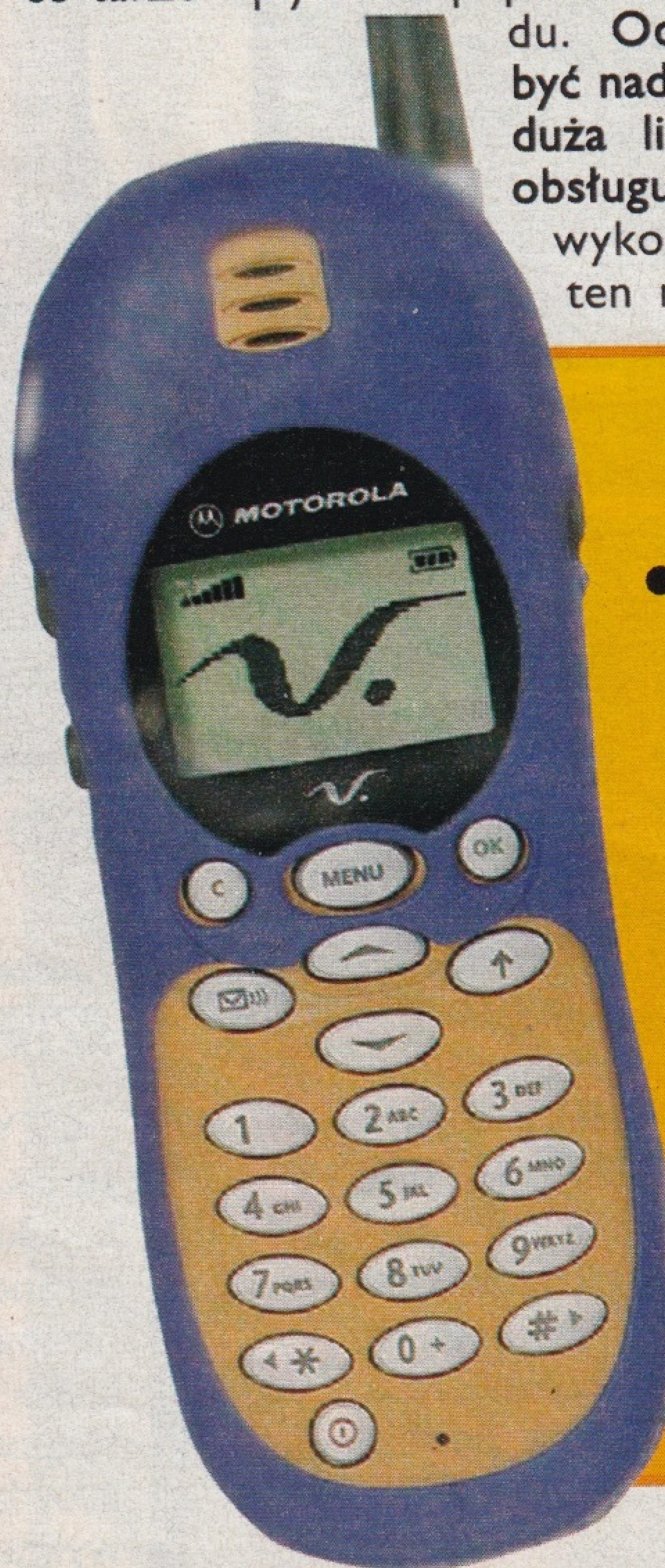


MOTOROLA TIMEPORT

- *praca w zakresach 900, 1800 i 1900 MHz*
- *obsługa WAP*
- *łącze komunikacyjne irDA (podczerwień)*
- *alarm wibracyjny, głosowe wybieranie numerów*

Nie dla każdego...

Z dobrodziejstw WAP mogą korzystać wszystkie sieci GSM bez potrzeby modyfikacji infrastruktury, co także wpływa na popularność nowego standardu. **Odstraszająca może być nadal stosunkowo nieduża liczba stron, które obsługują WAP.** Dzięki wykorzystywaniu przez ten nowy standard po-



MOTOROLA V.2288

- *praca w zakresach 900/1800 MHz*
- *wbudowana przeglądarka WAP*
- *wbudowane radio FM*
- *wymienne kolorowe obudowy*
- *specjalne nakładki chroniące przed uszkodzeniem telefonu przy upadku*

wszechnie znanych języków internetowych (głównie zmodyfikowanego HTML) projektowanie stron WAP niewiele różni się od tworzenia analogicznych stron WWW. Dzięki temu ich liczba stale wzrasta. Większość z nich jest uzupełnieniem wcześniej istniejących stron WWW, wyposażonych w funkcje umożliwiające wyświetlanie podstawowych informacji na ekranie telefonu komórkowego.

Standard WAP upowszechnia korzystanie z najprostszych z dostępnych w Sieci informacji poprzez stosunkowo tani i uniwersalny telefon komórkowy. Szybki rozwój tej technologii może zrewolucjonizować dostęp do Internetu. Być może już niedługo programy pocztowe stracą rację bytu, a e-maile będziesz otrzymywał bezpośrednio na komórkę właśnie poprzez WAP.

WAP w Polsce

Również właściciele polskich stron internetowych starają się dostosowywać swoje witryny do wymagań nowych użytkowników. Jako pierwsi wystartowali oczywiście operatorzy sieci komórkowych, tworząc osobne wersje swoich stron oraz uruchamiając specjalne serwisy tematyczne. Aktualnie istnieje w Sieci już kilkadziesiąt ciekawych serwerów dostępnych także dla posiadaczy komórek, a ich ilość regularnie rośnie. Jeśli masz telefon obsługujący nowy standard, możesz sam sprawdzić, jak wyglądają WAPowe strony Interii (http://wap.interia.pl), serwisu finansowego Money (http://wap.money.pl) czy... miłośników zespołu Depeche Mode (http://wappy.to/dmpl). Dostępne są też strony popularnej Wirtualnej Polski (http://wap.wp.pl) oraz osób prywatnych. To oczywiście nie wszystkie adresy! Znajdziesz ich znacznie więcej korzystając z dowolnej wyszukiwarki sieciowej.

Jeśli jednak nie posiadasz zWAPowanej komórki, to i tak nie musisz się martwić, ponieważ istnieją również specjalne programy – emulatory, które umożliwiają ci oglądanie na monitorze zwykłego komputera stron wykonanych w nowym standardzie.



MOTOROLA TALKABOUT
- *praca w zakresach 900/1800*
- *obsługa standardu WAP*
- *max. czas pracy bez ładowania baterii – do 130 godzin*



NOKIA 6250
- *praca w zakresach 900/1800*
- *obsługa standardu WAP*
- *wzmocniona, wstrząsoodporna, pyłoszczelna i wodoodporna obudowa*

INFO

Chcesz WAPować? Zmień telefon...

Niestety, potrzebujesz całkiem nowego aparatu telefonicznego! Praktycznie żaden z dostępnych dotychczas modeli telefonów nie jest w stanie pracować w standardzie WAP. Jeśli nie posiadasz jeszcze telefonu, sprawa jest w miarę prosta – wystarczy, że nabędziesz odpowiedni model wraz z aktywacją po promocyjnej cenie. Jeśli już jesteś abonentem jakiejś sieci, czeka cię znaczny wydatek. Cena nowego telefonu kupowanego poza promocją i bez karty SIM jest bowiem około dwa razy wyższa od ceny tego samego modelu nabywanego wraz z aktywacją. Oprócz telefonu dodatkowo potrzebne ci będzie wykupienie usługi przekazywania danych, która umożliwi twojej nowej komórce połączenie z Siecią. Kiedy dokonasz odpowiednich zakupów i skonfigurujesz połączenie, możesz rozpocząć surfowanie. Pamiętaj jednak o rachunkach...

Ponury Internet

Strony WAP wyglądają zupełnie inaczej niż ich odpowiedniki, które oglądasz na ekranie komputera. Ich szata graficzna dostosowana jest do niewielkich możliwości wyświetlaczy telefonów komórkowych. Niestety, nie znajdziesz na nich ani oszałamiającej grafiki, ani ogromnej ilości informacji tekstowych. Strona WAP z wyglądu przypomina przesuwane menu, doskonale znane wszystkim użytkownikom komórek. Jej struktura przypomina matematyczne drzewko: ze strony głównej, wybierając kolejne opcje, przechodzisz do kolejnych podstron. Liczba przejść pomiędzy poszczególnymi stronami nie może być zbyt wielka, gdyż musiałbyś kilka minut przechodzić pomiędzy kolejnymi ekranami, zanim znalazłbyś poszukiwaną informację. Dlatego też strony WAP najlepiej sprawdzają się przy przekazywaniu krótkich informacji, takich jak np. notowania giełdowe, czy informacje sportowe. Poprzez strony WAP możliwa jest także obsługa kont bankowych. Odbywa się to na zasadzie podobnej do stosowanego w niektórych bankach systemu telefonicznego dostępu do kont poprzez infolinie (0800... lub 0801...). Różnica polega na tym, że komunikaty słowne połączone z tonowym wybieraniem cyfr na klawiaturze telefonu zastąpiono opcjami na WAPowskiej stronie banku. Jeśli zżera cię ciekawość, to zajrzyj na stronę www.mobile.net.pl, znajdziesz tam emulator umożliwiający przeglądanie strony WAP na komputerze.

Czy to jeszcze telefon, czy może przenośny minikomputer? Możesz z niego nie tylko rozmawiać i wysyłać SMSy, ale także zapisywać ważne notatki, planować rozkład zajęć i – dzięki WAP – odbierać e-maile oraz przeglądać niektóre strony w Sieci!



A jeśli nie lubisz korzystać z ekranu dotykowego, użyj klawiatury...

ERICSSON R380
- *praca w zakresach 900/1800*
- *system operacyjny EPOC*
- *ekran dotykowy, łącze komunikacyjne irDA*
- *wbudowany notes elektroniczny i kalendarz*
- *obsługa standardu WAP*

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: materiały promocyjne firm Ericsson, Nokia, Motorola

EXTRA

PLANE SCAPE

Miałeś już okazję zażyć przygód w tym niesamowitym świecie dzięki grze Planescape: Torment. Jeśli rozbudziła ona twój apetyt i chcesz jeszcze raz wyruszyć w podróż po Planach, musisz wiedzieć, że ludzkiego życia może nie starczyć na przemierzenie wszystkich Sfer. Więc jeśli już chcesz je zwiedzać, powinieneś wiedzieć co nieco o Światach i zamieszkujących je Mocach...

Sigil

Bytopia

Niebiański Szczyt

Arcadia

Ziemie

Multiuniwersum

Planescape to jeden ze światów klasycznej gry fabularnej Advanced Dungeons & Dragons. Światów w niej opisanych jest bardzo dużo, jednak PLANESCAPE zdecydowanie różni się od pozostałych. Nie jest to bowiem pojedynczy świat, jak Krynn czy Forgotten Realms. To Multiuniwersum. Wszechświat pełen Planów Egzystencji, światów materialnych, astralnych – tych zamieszkiwanych przez demony i tych, które są domem bogów. Tutaj wszystko jest możliwe, nie ma granic, których nie można przekroczyć. Tutaj, dzięki bramom, przejściom i korytarzom bohaterowie i awanturnicy mogą udać się do dowolnego miejsca we wszechświecie. Nie jest to jednak łatwe. Jak naprawdę wygląda uniwersum PLANESCAPE? Cóż, dokładnie nie wiadomo, bowiem nie znalazł się jeszcze śmiałek, który by odwiedził każde miejsce w Wieloświecie. Pewnych jest tylko kilka rzeczy. Plany egzystencji dzielą się na Pierwszy Plan Materialny, gdzie znajdują się światy i krainy zamieszkiwane przez Ludzi, Elfy i inne rasy znane z AD&D, wokół którego roztacza się pierścień Planów Wewnętrznych. Są to domeny żywiołów. Na końcu zaś umieszczony jest krąg Planów Zewnętrznych – dzielą się na Niskie i Wysokie. Jak na ironię Ziemie Zewnętrzne znajdują się w środku wszechświata, a nad ich centralnym punktem unosi się Sigil – Miasto Drzwi.

Strefy Wewnętrzne

Są to ni mniej, ni więcej, tylko światy żywiołów. Mamy więc Plan Ognia, Wody, Ziemi i Powietrza. Pomiędzy nimi znajdują się Plany Częściowe. Są to miejsca, gdzie krzyżują się elementy poszczególnych żywiołów. Powstają z tego miejsca takie jak Częściowy Plan Lawy, Magmy, Popiołu czy Pary. Obok żywiołów unoszą się jeszcze dwie sfery energii: na górze znajduje się sfera energii pozytywnej, a u dołu zawieszone jest jej przeciwieństwo: sfera energii negatywnej. Pierwsza z nich jest miejscem koncentracji nieujarzmionej siły życiowej, druga to czarna pustka – domena śmierci. Jeśli grałeś kiedyś w RPG i przyzywałeś Ożywieńców, wiedz, że przybywali oni do ciebie właśnie ze sfery energii negatywnej. Tak samo, jeśli przyzywasz demony żywiołów, czyli Żywiołaki, otwierasz bramę do Sfer Wewnętrznych.

Nie trzeba chyba dodawać, że Sfery Wewnętrzne, domena ognia, wody, powietrza i ziemi, to miejsca szczególnie niebezpieczne dla podróżników. Jeśli trafisz np. do sfery żywiołów, możesz zostać spalony lub utopiony... Jeśli z kolei trafisz do sfery energii negatywnej, wyssie ona z ciebie wszystkie siły życiowe, aż staniesz się Ożywieńcem.

Tekst: Jacek Komuda & Maciej Jurewicz

Sigil

Klatka, Pułapka, Miasto Drzwi, Miasto Bram. Sigil ma wiele nazw i każda z nich oddaje tylko część prawdy o tym miejscu. Miasto to jest wpisane w olbrzymi pierścień, który znajduje się nad centrum Zewnętrznych Krain. Właśnie fakt, że Sigil jest okręgiem, przedstawia dobrze jedną z podstawowych prawd wszechświata: nic nie ma początku ani końca, tak samo jak Sigil. Czy faktycznie położone jest ono w centrum wszechświata, nie wiadomo. Sigil jest jednak ważne z innego względu. Po pierwsze znajdują się tu Bramy, Drzwi do każdego miejsca w Uniwersum. Po drugie – do Miasta Portali nie mają wstępu bogowie i inne Moce. Ich władza nie sięga tu ze względu na Panią Bólu, która zamknęła to miejsce przed nimi. Kim jest Pani Bólu? Oprócz tego, że włada Sigil i jest potężna, niewiele o niej wiadomo. Nie posiada w mieście żadnego domu, pałacu czy świątyni. Nikt się do niej nie modli, a ci którzy próbowali, zostali później znalezieni martwi. Zabito ich w wyjątkowo nieprzyjemny sposób. Panią Bólu można czasami zobaczyć, jak płynie nad ulicami miasta. Jeśli to przydarzy się kiedyś tobie, lepiej zajmij się swoimi sprawami.



Bramy, Klucze i Podróże

Podróżowanie między odległymi światami może być bardzo szybkie i proste. Trzeba tylko wiedzieć, jak tego dokonać. Oprócz długich i niebezpiecznych dróg przez Sferę Astralną istnieją jeszcze Bramy, portale między Sferami. Najwięcej z nich znajduje się oczywiście w Sigil. Jak podróżować przez Bramy? Przede wszystkim trzeba móc je dostrzec. Nie są one bowiem widzialne gołym okiem. Na ogół trzeba skorzystać z magii, aby móc odkryć ich położenie. Po drugie, Bramy są na ogół zamknięte. Jeśli chcesz przedostać się na drugą stronę, musisz posiadać odpowiedni Klucz. I naprawdę rzadko kiedy wygląda on jak zwykły metalowy kluczyk. Może nim być łza Baatezu, pieśń, którą należy zaśpiewać, czy kropla krwi na jedwabnej chusteczce.

Zewnętrzne Strefy

Elysium

Zewnętrzne

Czyli wielki pierścień. Tworzy go siedemnaście różnych sfer, podzielonych na wyższe i niższe (patrz rysunek). W środku pierścienia, ale jednocześnie poza nim, znajduje się Miasto Drzwi – Sigil, o którym już pisaliśmy. Sfery te to kolejno: Acheron, Baator, Gehenna, Szare Pustkowie, Tartar, Otchłań, Pandemonium, Limbo, Ysgard, Arborea, Dzikie Krainy, Elysium, Bytopia, Niebiański Szczyt, Arcadia i Mechanus.

Można podzielić je na Wysokie i Niskie. Te pierwsze to Sfery Dobra, zamieszkałe przez łaskawych bogów i ich anielskie sługi. Drugie, jak łatwo się domyślić, są domenami Zła i Występku, ojczyzną demonów, diabłów i czartów. Sfery znajdujące się po lewej stronie rysunku, to sfery praworządne. Najlepszym przykładem praworządnej złej sfery jest Baator, ojczyzna Baatezu, których miałeś okazję poznać w grze PLANESCAPE: TORMENT. Zamieszkujące Baator demony są oczywiście złe do szpiku kości, ale równocześnie prawe. Walczą one po stronie Porządku, dotrzymują słowa i podpisanych cyrografów. Ich przeciwieństwem są mieszkańcy krain chaosu, bezładu i bezprawia.

Dla podróżników po Planach Sfery Zewnętrzne wydają się być najciekawszym miejscem do odwiedzenia. Nie są one tak jednoznaczne, jak Plany Żywiołów. Przy ich bogactwie i różnorodności Wewnętrzny Krąg wygląda nieco prowincjonalnie. W Sferach Zewnętrznych powietrze nie jest trujące, a ziemia nie płonie pod stopami. Głównym zagrożeniem dla wędrowców nie są same Plany, ale ich mieszkańcy.



Pandemonium

Plan Astralny i Eteryczny

Te dwie Sfery nie oferują podróżnikom wielkiego bogactwa wrażeń przy zwiedzaniu. Nie ma co ukrywać, są to nieprzyjemne i niebezpieczne krainy. Sfera Astralna zwana jest również Srebrną Pustką. Dryfują w niej ciała bezimiennych i martwych od dawna bogów. To właśnie w ich szczątkach Githyanki budują swoje fortece i twierdze, skąd wyruszają na polowania na nieuważnych podróżnych. Sfera Eteryczna to kraina bezkresnej mgły. Czasem można dostrzec w niej zarysy kształtów czy budowli. Na ogół są to unoszące się w pustce kawałki protomaterii, struktury powstających półświatów. Plan Eteryczny i Astralny mają jedno podstawowe znaczenie: są one drogami poprzez światy. Zarówno z jednego jak i drugiego otwierają się przejścia do innych krain i Sfer.

INFO

Planescape w AD&D

Ukazało się wiele podręczników opisujących to multiuniwersum. Podstawowe to :
- Planescape Campaign Setting
- Monstrous Compendium Appendics
- Planes of Chaos Campaign

Expansion

Ponadto, po sukcesie gry Planescape Torment pojawiły się kampanie i przygody rozwijające wątki i opisujące miejsca, które można było poznać, grając w to znakomite RPG. Polecamy zwłaszcza:
- Eternal Boundry Adventure – przygodę rozgrywającą się w Kostnicy

Wkrótce mają pojawić się też:
- Mortuary Bar Adventure – spotkania i opisy postaci oraz miejsc z Sigil
- The Great Foundry – czyli cała prawda o Bogowcach i ich Kuźni

Autorzy dziękują Warszawskiemu Klubowi Fantastyki „TWIERDZA" za pomoc przy opracowywaniu artykułu

NOWOŚCI

● CO DALEJ Z MICROSOFTEM?
Amerykański sąd nakazał podzielić imperium Billa Gatesa na dwie niezależne firmy: pierwszą, zajmującą się systemami operacyjnymi oraz drugą, produkującą pozostałe oprogramowanie. Przez dziesięć lat firmy nie będą mogły się z powrotem połączyć, a poza tym Microsoft będzie musiał udostępnić innym producentom technologię wykorzystywaną w Windows. Oczywiście to jeszcze nie koniec całego zamieszania, gdyż prawnicy koncernu z Redmond już zapowiedzieli odwołanie się od decyzji sędziego. Co ciekawe, większość Amerykanów stoi po stronie... Microsoftu i nie zgadza się z decyzją sądu, a niektórzy eksperci twierdzą, że podział firmy spowoduje podwyżkę cen oprogramowania oraz wolniejsze wprowadzanie nowych technologii.

● KOMÓRKOWY WIRUS
Twórcy wirusów znaleźli sobie nowy cel – posiadaczy telefonów komórkowych. W Sieci pojawił się wirus korzystający z internetowych bramek SMS i rozsyłający dziesiątki wiadomości tekstowych do losowo wybranych użytkowników komórek. Ponadto cyber–insekt atakuje też zwykłe PC pracujące pod kontrolą systemu Windows. Pocieszającym jest fakt, że Timofonica (bo tak się nazywa wirus) działa jedynie w Hiszpanii.

● SIEĆ NA MAPIE
Pracownicy amerykańskich laboratoriów Bella stworzyli mapę cyberprzestrzeni. Pokazuje ona najważniejsze serwery i ścieżki przepływu informacji. Nie jest to nic praktycznego, ale na pewno działa na wyobraźnię, co może pomóc w dalszych badaniach.

● ŻADNA NOWOŚĆ
Firma tp.internet (www.portal.pl) prowadzi akcje uruchamiania darmowych kont dla uczniów. Aby stać się posiadaczem 5MB konta, trzeba tylko nakłonić swojego nauczyciela do wypełnienia specjalnej ankiety. Cóż, pomysł niezły, ale coraz więcej firm prywatnych oferuje większe darmowe konta na znacznie lepszych warunkach.

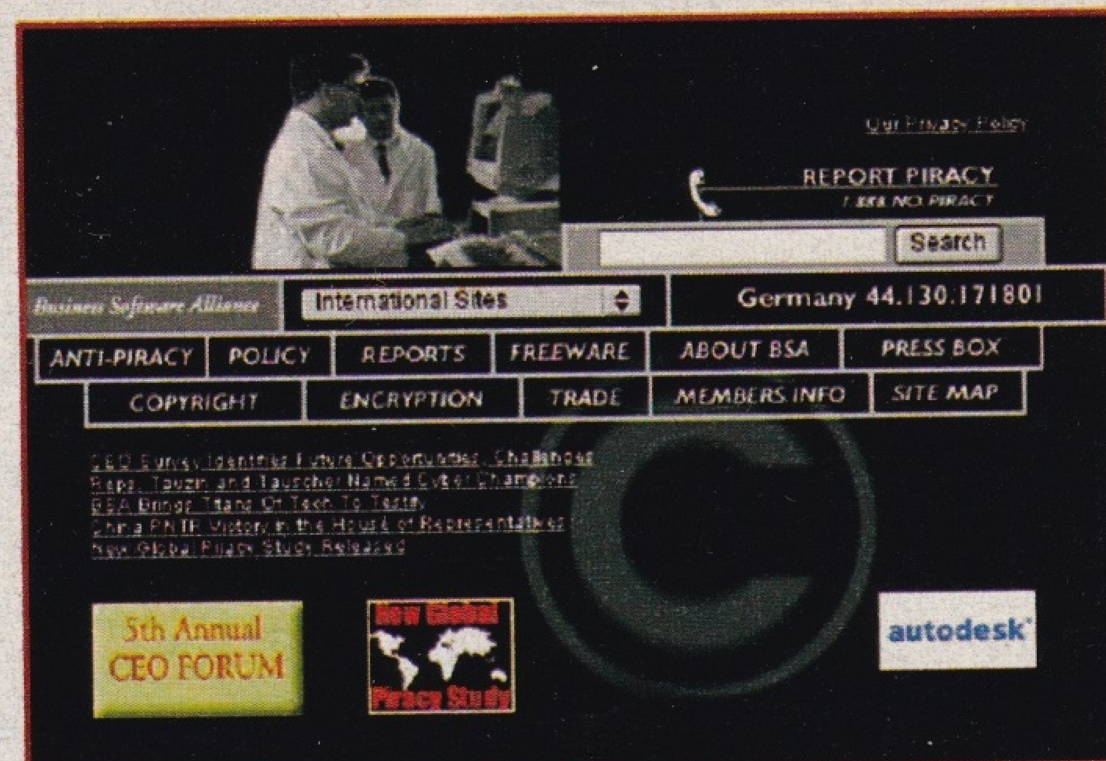
● KOMPUTEROWY SZPIEG
Jedna z amerykańskich agencji rządowych, zajmujących się problemami bezpieczeństwa w Sieci, poinformowała, że ponad 2000 komputerów na całym świecie zostało zainfekowanych nowym wirusem. Komputerowy szkodnik jest jednak napisany tak nieudolnie, że nie może spowodować większych szkód. Wirus przenoszony wraz z plikami wideo po uruchomieniu miał potajemnie gromadzić dane o użytkowniku, jego hasłach sieciowych, adresach e-mail zapisanych na dysku, itp. – tym samym zamieniając komputer w przebiegłego szpiega. W praktyce jednak zmienia tylko nazwy kilku plików...

BSA walczy z piratami

Tanie programy, wysokie kary...

Zajmująca się zwalczaniem piractwa komputerowego organizacja Business Software Alliance poinformowała o nałożeniu wysokiej kary na kolejnego użytkownika nielegalnych wersji oprogramowania. Jedna z warszawskich firm zapłaci producentom oprogramowania kwotę przekraczającą 100 tysięcy złotych (czyli jeden miliard starych złotych!). Sprawa została także skierowana do prokuratury.

BSA działa praktycznie na całym świecie, zbierając dane i zwalczając użytkowników pirackich programów. Na jej stronach możesz znaleźć aktualne dane dotyczące ilości nielegalnych kopii oprogramowania na całym świecie. Zgodnie z nimi około 60% programów w Polsce to wersje nielegalne!



Na stronach BSA (www.bsa.org) możesz dowiedzieć się wszystkiego o piractwie... oraz złożyć donos na użytkowników nielegalnych wersji



Trochę więcej informacji na temat nowej konsoli SONY można uzyskać w Internecie na stronie ***http://www.sony.com***

Mini Play Stacyjka?

PS One – przenośna konsola SONY

Na zorganizowanej w Tokio konferencji prasowej firma Sony Computer Entertainment zaprezentowała kilka nowych produktów. Pośród nich znalazła się przenośna wersja pierwszej generacji konsoli PlayStation.

PS One wyglądem przypomina znaną dobrze PSX, lecz jest od niej ponad trzy razy mniejsza i lżejsza. Konsola pojawi się w sklepach (na razie tylko w Japonii) 7 lipca i będzie kosztowała ok. 140 dolarów. Co prawda PS One ma być w pełni przenośnym urządzeniem, jednak na początku gracze zmuszeni będą do używania telewizora. Dopiero w 2001 r. pojawi się specjalny 4" monitor LCD, umożliwiający grę w praktycznie dowolnym miejscu, gdzie tylko będzie gniazdko elektryczne (PS One nie będzie działał na baterie).

Poza tym Sony zapowiedziała wprowadzenie do sprzedaży specjalnej karty, umożliwiającej podłączenie PlayStation 2 i nowej PS One do telefonów komórkowych oraz grę w Sieci.

Internet w sklepie

Do supermarketu na zakupy i... posurfować

Znana także w Polsce sieć hipermarketów Tesco planuje otworzyć darmowe kawiarenki internetowe w swoich sklepach. Na początku akcja obejmie sklepy w Anglii. „Chcemy umożliwić rodzicom spokojne zakupy i zająć czymś młodszych, a także umożliwić trening tym, którzy nie mają dostępu do Sieci" – stwierdził szef projektu sieci kawiarenek w Tesco, Lee Rainie.

Ciekawe, kiedy możemy spodziewać się podobnej akcji w naszych supermarketach? Sądzimy, że chętni do darmowego surfowania po Internecie znajdą się na pewno!

Sieciowy Game Boy

Nintendo goni konkurencję...

Nintendo poinformowało o zamiarze wprowadzenia do sprzedaży urządzenia pozwalającego podłączyć konsolkę GameBoy do Internetu. Urządzenie łączące konsolę z telefonem komórkowym ma trafić do sprzedaży w zimie 2000 roku i kosztować około 50 dolarów. 24 sierpnia mają zostać ujawnione szczegółowe informacje na temat konsoli Game Boy Advance oraz Dolphina – długo oczekiwanego następcy N64.

Czy czeka nas kolejny proces sądowy?

Najpierw Microsoft, teraz VISA i MasterCard...

Departament Sprawiedliwości USA ogłosił, że rozpoczyna śledztwo przeciwko dwóm największym firmom obsługującym rynek kart płatniczych – Visa i Mastercard. Sąd oskarża je o stworzenie monopolu na rynku USA.

Ze wszystkich kart płatniczych na rynku amerykańskim Visa i Mastercard obsługują ok. 75 procent. Przeciwko obu firmom wystąpiły wcześniej sieci i firmy handlowe. Prawnicy Departamentu Sprawiedliwości chcą w trakcie postępowania udowodnić, że między firmami Visa i Mastercard naprawdę nie ma żadnej walki, za to obie zgodnie zwalczają konkurentów – Discover i American Express.

Jeśli Departament Sprawiedliwości wygra, może to wpłynąć na proces wprowadzania technologii bezpiecznych transakcji w Internecie. Karą dla Visa i Mastercard może być nawet podział firm.

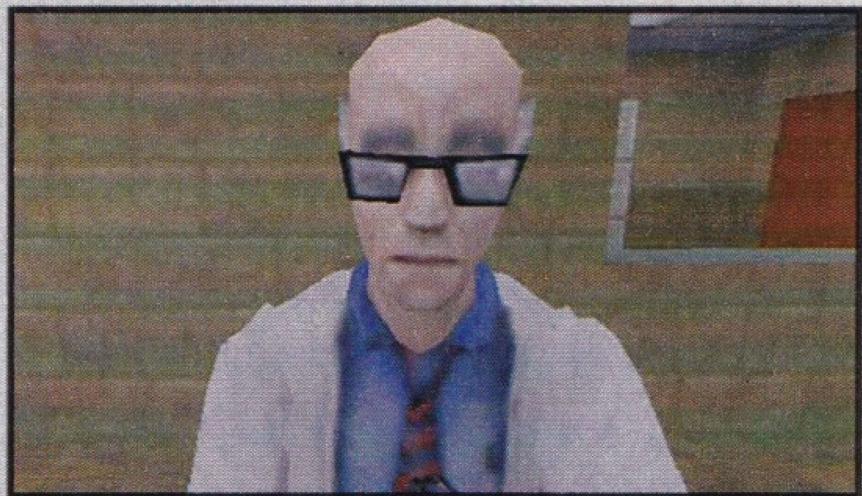
Nie wiadomo, jak zakończy się cała afera. Niewątpliwie jednak konsekwencje ewentualnego wyroku sądowego dotkną głównie użytkowników plastikowego pieniądza w USA. A więc na razie nie powinniśmy się tym zbytnio martwić...



Czy będzie Half-Life 2

Drugie wejście Freemana?

Pojawiły się już plotki na temat drugiej części doskonałej gry action HALF-LIFE, która, podobnie jak dodatki: OPPOSING FORCE i TEAM FORTRESS, uznawana jest za jedną z najlepszych gier FPP na świecie. Według pierwszych doniesień, HALF-LIFE 2 miałoby ukazać się już na początku grudnia tego roku. Jednak Sierra, producent pierwszej części, nie udziela żadnych informacji na ten temat. Nie wiadomo więc, jak będzie wyglądała druga część wielkiego przeboju sprzed lat i czy znowu spotkamy w niej Gordona Freemana, komandosów, naukowców i potwory z innego wymiaru. Wszystkim fanom HALF-LIFE pozostaje tylko czekać spokojnie na pierwsze zapowiedzi i premierę.



Miłośnicy HALF-LIFE wprost nie mogą się doczekać kolejnej wersji gry



Nasze własne EURO 2000

Mistrzostwa VOBISu i CLICKA! rozpoczęte

Dnia 10 czerwca zaczęła się komputerowa edycja Mistrzostw Europy w piłce nożnej zorganizowana przez firmę VOBIS, nad którą patronat prasowy objął CLICK! Zawody rozgrywają się w centrum M1 w Bytomiu (ul. Strzelców Bytomskich 96). W eliminacjach wzięło udział ponad 1000 chętnych. Zmierzyli się oni z komputerowymi przeciwnikami. Jak się okazało, oficjalna gra mistrzostw – UEFA EURO 2000 – jest znacznie trudniejsza od poprzednich piłek EA SPORTS. Spośród wszystkich kandydatów jedynie nieco ponad 60 osób mogło poszczycić się wygraną bądź remisem, a każdy z graczy miał dwa podejścia i uwzględniano lepszy wynik! Najlepszy rezultat uzyskał Jacek Heliński, który wygrał aż 11:0. Jest to bardzo duże osiągnięcie, gdyż przeciętnie na każdą strzeloną przez graczy bramkę, komputer zdobywał aż osiem goli! 18 czerwca rozegrane zostały mecze barażowe, w których wzięło udział 64 najlepszych graczy. Spośród nich wyłoniona została finałowa 16, która rozgrywa mecze zgodnie z oryginalnym składem grup na EURO 2000. Mecze finałowe o pierwsze i trzecie miejsce rozegrane zostaną 25 VI – serdecznie zapraszamy!

CLICK!

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Jacek Komuda (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz, Anna Kotlonek (korekta)

Graficy:
Jacek Goliatowski, Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca:
Krzysztof Adamczyk, Rafał Dziduch, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Marcin Kułakowski, Jerzy Rzymowski, Przemysław Szynkora, Michał Studniarek, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!"
skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA
tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Mirosława Borkowska, tel. (022) 517-02-44

Dział reklamy:
Media Service Zawada
tel. (022) 870-53-43
fax (022) 870-75-51

Druk:
Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer
w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

Ankieta CLICK!

W Waszych listach dostajemy mnóstwo próśb i żądań dotyczących zawartości oraz wyglądu naszego pisma. Postanowiliśmy więc dać Wam możliwość wypowiedzenia się na ten temat w specjalnej ankiecie. Pośród jej uczestników rozlosujemy cenne nagrody – niespodzianki!

Nasz adres: CLICK!, skr. pocz. 333, 04-026 WARSZAWA

1) Jak oceniasz CLICKA! w porównaniu z podobnymi pismami? Użyj szkolnej skali ocen: 1 - bardzo źle, 6 - bardzo dobrze

– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– ilość obrazków	❑ za mało		❑ za dużo		❑ w sam raz	
– poziom artykułów	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– długość artykułów	❑ za krótkie		❑ za długie		❑ w sam raz	
– cena pisma	❑ niska		❑ wysoka		❑ w sam raz	

2) Oceń poszczególne działy CLICKA!

– Lista TOP 20	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– Zapowiedzi	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– Testy	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– Programy	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– Internet	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– Poradniki do gier	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– Kody	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– Fun	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– Sprzęt w kawałkach	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– Film / Kino / TV	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– Połączenia	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– Extra	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+

3) Oceń wybrane artykuły z tego numeru CLICKA!

– SETTLERS IV						
długość artykułu	❑ za krótki		❑ za długi		❑ w sam raz	
ilość obrazków	❑ za mało		❑ za dużo		❑ w sam raz	
ogólna ocena	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– FINAL FANTASY IX						
długość artykułu	❑ za krótki		❑ za długi		❑ w sam raz	
ilość obrazków	❑ za mało		❑ za dużo		❑ w sam raz	
ogólna ocena	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– SHOGUN: TOTAL WAR						
długość artykułu	❑ za krótki		❑ za długi		❑ w sam raz	
ilość obrazków	❑ za mało		❑ za dużo		❑ w sam raz	
ogólna ocena	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+

4) Które trzy artykuły w tym numerze CLICKA! uważasz za:

NAJLEPSZE ____________ NAJGORSZE ____________

5) Jakie dodatki do CLICKA! podobałyby ci się najbardziej?

❑ plakaty ❑ nalepki ❑ płyta CD-ROM
❑ drobne akcesoria komputerowe ❑ tekturowe figurki, karty

(możesz wybrać kilka pozycji)

6) Gdzie i z jakiego komputera korzystasz (podaj konfigurację):

procesor__________ pamięć__________ karta graf.__________
❑ w domu ❑ w szkole ❑ w pracy __________

7) Czy korzystasz z Internetu? Jeśli tak, to gdzie?

❑ tak, w domu ❑ tak, w szkole ❑ tak, w pracy ❑ nie korzystam

8) Gdzie mieszkasz?

❑ wieś ❑ miasto do 10.000 ❑ miasto do 50.000
❑ miasto do 100.000 ❑ miasto powyżej 100.000

7) Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu nagród, podaj swoje dane:

Imię i nazwisko ____________
Adres: ul. ____________
Kod pocz. ________ Miasto ____________
wiek ______ lat

(wypełnij drukowanymi literami)

8) Oceń artykuły z tego numeru CLICKA!

str.4 - 5 GRY SPORTOWE						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 10 TROPICO						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 11 LEGENDS OF MIGHT & MAGIC						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 12 - 13 TOP-20						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– przydatność	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 14 - 15 SHOGUN: TOTAL WAR						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 16 - 17 WARLORDS BATTLECRY						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 18 - 19 ENEMY ENGAGED						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 20 - 21 MOTOCROSS MADNESS 2						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 28 KRÓTKIE RECENZJE						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułów	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 29 KODY						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– przydatność	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 30 - 37 PORADNIK METAL FATIGUE						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– przydatność	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 45 SKANER OD ŚRODKA						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 46 - 47 SKANER – OCZY KOMPUTERA						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 48 - 49 CYBERSPORT – TRANSMISJE SPORTOWE						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 50 - 51 JAK ZABEZPIECZYĆ KOMPUTER						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 52 - 53 SERWISY EURO 2000						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 54 - 55 SPAM						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str.56 - 57 PIŁKARSKA KARIERA						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 58 - 59 SERIALE NA WAKACJE						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 60 - 61 WAP						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 62 - 63 PLANESCAPE						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułu	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
str. 64 - 65 NOWOŚCI						
– szata graficzna	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+
– poziom artykułów	❑ 1-	❑ 2	❑ 3	❑ 4	❑ 5	❑ 6+

9) Wymień największą zaletę oraz wadę CLICKA!

ZALETA: ______________________

WADA: ______________________

KUPONY ZNIŻKOWE

JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry.

Kupony ważne są do połowy lipca



JEDYNA OKAZJA!
Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele doskonałych gier firmy IM GROUP.

Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP, zapłacisz **5% taniej!** Wystarczy, że wytniesz ten kupon, naklejsz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14, paw. 3, 01–652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – GRATIS! Jeśli masz pytania, dzwoń: (022) 832-54-31.

wirtualny świat

Jedynie z **CLICKIEM!** każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką **10 zł!**
Wysyłka gratis!

Majesty	~~70 zł~~	**69 zł**	❑
Wehikuł Czasu	~~70 zł~~	**69 zł**	❑

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze, za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon! – i wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat, ul. Jagielońska 74, budynek E, 03–301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy **Wirtualny Świat** oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że w/w dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.



SUPER OKAZJA!
Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele wspaniałych gier firmy TOPWARE.

Zamów gry w naszej firmie! Jeśli zamówisz je bezpośrednio w TOPWARE – kupisz ze zniżką **10%**! Wyślij do nas zamówienie – koniecznie naklej ten kupon! – na karcie pocztowej na adres: TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43–300 Bielsko-Biała. W razie wątpliwości dzwoń, tel. (033) 813–03–16. Na zamówieniu napisz tytuł gry, którą chcesz kupić i podaj swój adres. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Koszt wysyłki jednej gry to 5,05 zł. PRZY ZAMÓWIENIU DWÓCH I WIĘCEJ GIER – WYSYŁKA GRATIS!

Kupony konkursowe prosimy przysyłać wyłącznie na adres redakcji!

CLICK! KUPON NA TOP 20

CLICK! KUPON NA SHOGUN

CLICK! KUPON NA WARLORDS: BATTLECRY

CLICK! KUPON NA ENEMY ENGAGED

CLICK! KUPON NA MEDIEVIL

CLICK! KUPON NA SKANER

CLICK! KUPON NA PIŁKA NOŻNA

Rozwiązania konkursów z nr. 11/00

MDK 2
Odpowiedź brzmi: **Pies Max ma 6 łap**
Nagrodę, grę MDK 2, otrzymuje:
Szymon Bortel z Lipna k/Leszna

METAL FATIGUE
Odpowiedź brzmi: **Jednostki RimTechu mają kolor niebieski**
Nagrodę, grę METAL FATIGUE, otrzymuje:
Damian Jakiel z Łodzi

GRAND PRIX WORLD
Odpowiedź brzmi: **Wypadek miał ostatnio David Coulthard**
Nagrodę, grę GRAND PRIX WORLD, otrzymuje:
Marcin Bochniak z Sandomierza

CREATIVE SOUND BLASTER
Odpowiedź brzmi: **Panel do karty Sound Blaster Live! nazywa się Live!Drive**
Nagrodę, kartę SOUND BLASTER PLAYER 1024, otrzymuje:
Marcin Hartunk z Brzeszczów

SAMOCHODY WWW
Odpowiedź brzmi: **Pierwszy polski samochód wyprodukowany po II Wojnie Światowej nazywał się Warszawa**
Nagrodę, grę NFS: PORSCHE, otrzymuje:
Sebastian Malicki z Dąbrowy Górniczej

GAMEBOY
Odpowiedź brzmi: **GameBoy Advance miał się nazywać Atlantis**
Nagrodę, konsolę GAMEBOY COLOR, otrzymuje:
Natasza Sakson z Bydgoszczy

ROWERY
Odpowiedź brzmi: **Piasta rowerowa to wewnętrzna część koła rowerowego**
Nagrody, Multimedialny Katalog Rowerowy, otrzymują:
Kamil Perłowski z Lubania
Krzysztof Dynel z Łodzi
Wojciech Salachna z Rajna
Michał Gołkowski z Gdańska-Jasienia
Piotr Żak z Moch
Mateusz Gucma ze Szczebrzeszyna
Marcin Rudnik z Warszawy
Jakub Szymański ze Świnoujścia
Elżbieta Rosłaniec z Kołbieli
Bartosz Sikora z Legionowa

ZESTAW MINI POP
Odpowiedź brzmi: **Najtańsza karta POP kosztuje 20 zł.**
Nagrody, zestawy MiniPOP: Ericsson T10s + Chatboard, otrzymują:
Marcin Stoces z Wrocławia
Piotr Stec z Lelkowa
Łukasz Olczyk z Torunia
Bartek Siotar z Łodzi
Dariusz Kęsy z Poznania

TOP 20 / nr 12
Grę Mortyr wygrał Patryk Kaniasty z Gniezna
Grę Mig Alley wygrał Tomasz Żyrek z Otmuchowa
Grę Stone Axe wygrał Piotr Budzisiak z Łodzi

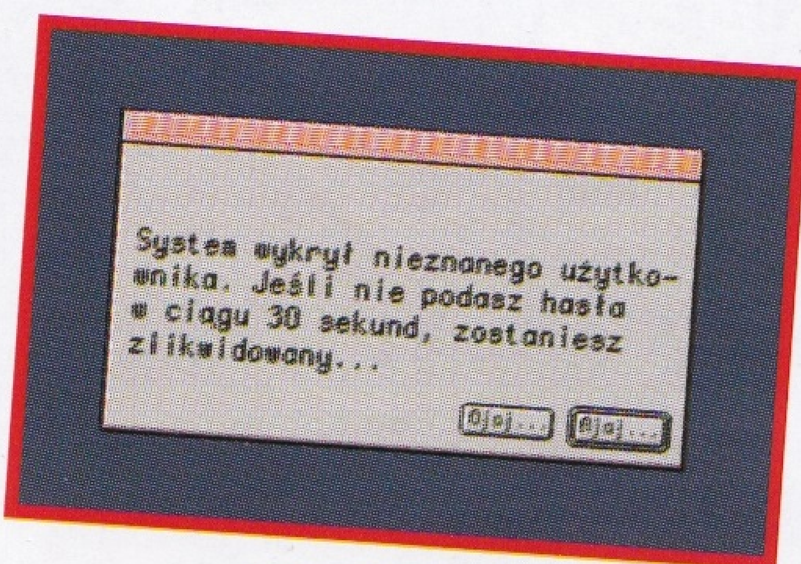
PRZEKRĘTY

TONBZ RAJDER

Jak podaje agencja prasowa FakeNews, dobiegają końca prace na najnowszymi przygodami Lali Kraft. Tym razem ta popularna bohaterka zmierzy się z potężnym Dajem Kataną – demonicznym naukowcem, który chce zapanować nad światem. Gra TONBZ RAJDER będzie klasyczną strategią z elementami FTP, symulatora pralki automatycznej Franeck oraz zapasów w kisielu...

NOWY PROCESOR

Firma Axtel wprowadziła do sprzedaży swój najnowszy chip - TiumPen IV. Procesor pracuje z bliżej nieokreśloną częstotliwością zegara (w zależności od pogody, pory dnia i widzimisię płyty głównej) i jest od 0.002 do 2.34 raza szybszy od swojego poprzednika. Axtel zapowiedział produkcję dwóch typów procesora: dla platform 25- oraz 44-procesorowych. Użytkownicy indywidualni mogą kupić zestawy 1/2 procesorowe...

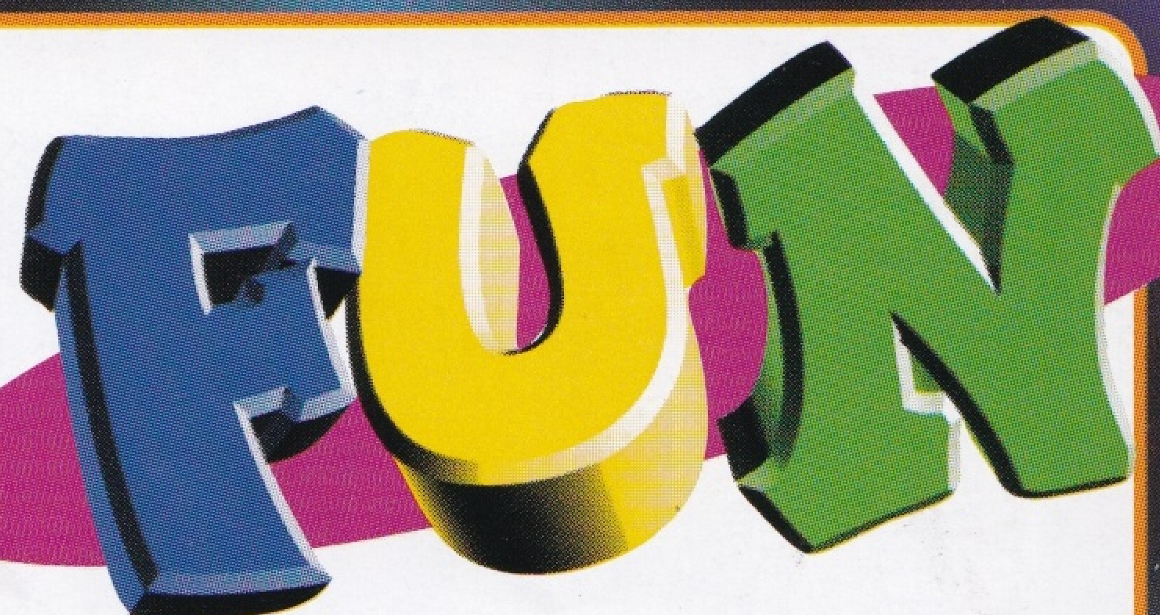


FATALNY BŁĄD W SYSTEMIE

BillSoft Corporation wstrzymał sprzedaż swojego systemu operacyjnego System 2001. Przyczyną tak drastycznego kroku było wykrycie błędu w kodzie odpowiadającym za tworzenie rzeczywistości wirtualnej. Jak się nieoficjalnie dowiedzieliśmy, zamiast instrukcji „delete program" użyto „delete user", co w skrajnych przypadkach może prowadzić do próby likwidacji użytkownika przez komputer.

MONOPOL ZŁAMANY!

Komunikacja Telefoniczna w Polsce zgodziła się na udostępnienie swoich łączy niezależnym operatorom. Oznacza to, że po 15 latach oczekiwania na rynek Internetu i związanych z nim usług wejdą także firmy prywatne. Zgodnie z zasadami porozumienia, nowe połączenia muszą być minimum dwa razy droższe od oferowanych przez KTP S.A., ale ich cena będzie regularnie obniżana, aby za 15 lat osiągnąć 1 złoty za 1 sekundę połączenia... Ponadto prędkość transferu nie może przekroczyć 1 kB/s.



NIE MA JAK KONKURENCJA

Polskim dystrybutorom gier przybyła silna konkurencja. Powstała legalna firma „X Software Distribution Poland" – największy dystrybutor oprogramowania na świecie. Nowa firma zapewnia, że utrzyma superkonkurencyjne ceny (około 15 zł za grę) oraz błyskawiczny termin wprowadzania nowości. Dotychczasowi dystrybutorzy do tej pory nie mogą otrząsnąć się z szoku, a część z nich rozważa zmianę branży...

ZwaRIoWana pOcztA

Wśród najnowszych listów oraz e-maili znowu trafiły się takie, które wprawiły część naszej redakcji w stan depresji, frustracji, schizofrenii, itp... Zresztą, zobaczcie sami:

1. PISZĘ DO WAS, BO...

(...) Cześć, to ja - Kazik. Proszę odpiszcie...

Eeeee... Oczywiście, że odpisujemy... tylko co? Bo jakoś nie widzimy pytania (ewentualnie prośby lub groźby). Czy jeśli odpiszemy „Hej, to CLICK! Odpowiadamy..." to wystarczy?

2. ROZBUDOWA KOMPUTERA...

(...) Cześć, mam Pentium 266MHz i 32MB RAM. Chcę zmodernizować komputer (oczywiście jak najtaniej). Co mam zrobić?

Tak, a może tak więcej danych? Najtaniej będzie, jak kupisz np. nową kartę dźwiękową... Wróżka CLICKADA czyta z kart: chcesz wydać do 100 złotych (a może do 1500???), zmieniasz procesor (albo pamięć, albo dysk, albo...). I najważniejsze, ceny w twojej okolicy są dwa razy niższe niż gdziekolwiek. Jak sami widzicie, fizycznie niemożliwe jest poradzenie wam czegokolwiek, nie mając dokładnych danych.

3. CHCIAŁBYM U WAS KUPIĆ...

(...) Chcę grę Unreal Tournament. Zapłacę przy odbiorze...
(...) Poszukuję karty graficznej GeForce. Ile u was kosztuje?...

Naprawdę nie wiemy w jaki sposób stwierdziliście, że CLICK! to sklep. Niestety, jak na razie nic nie sprzedajemy, ani nie wysyłamy za darmo (no, może poza grami z konkursów).

4. SPONSOR PILNIE POTRZEBNY...

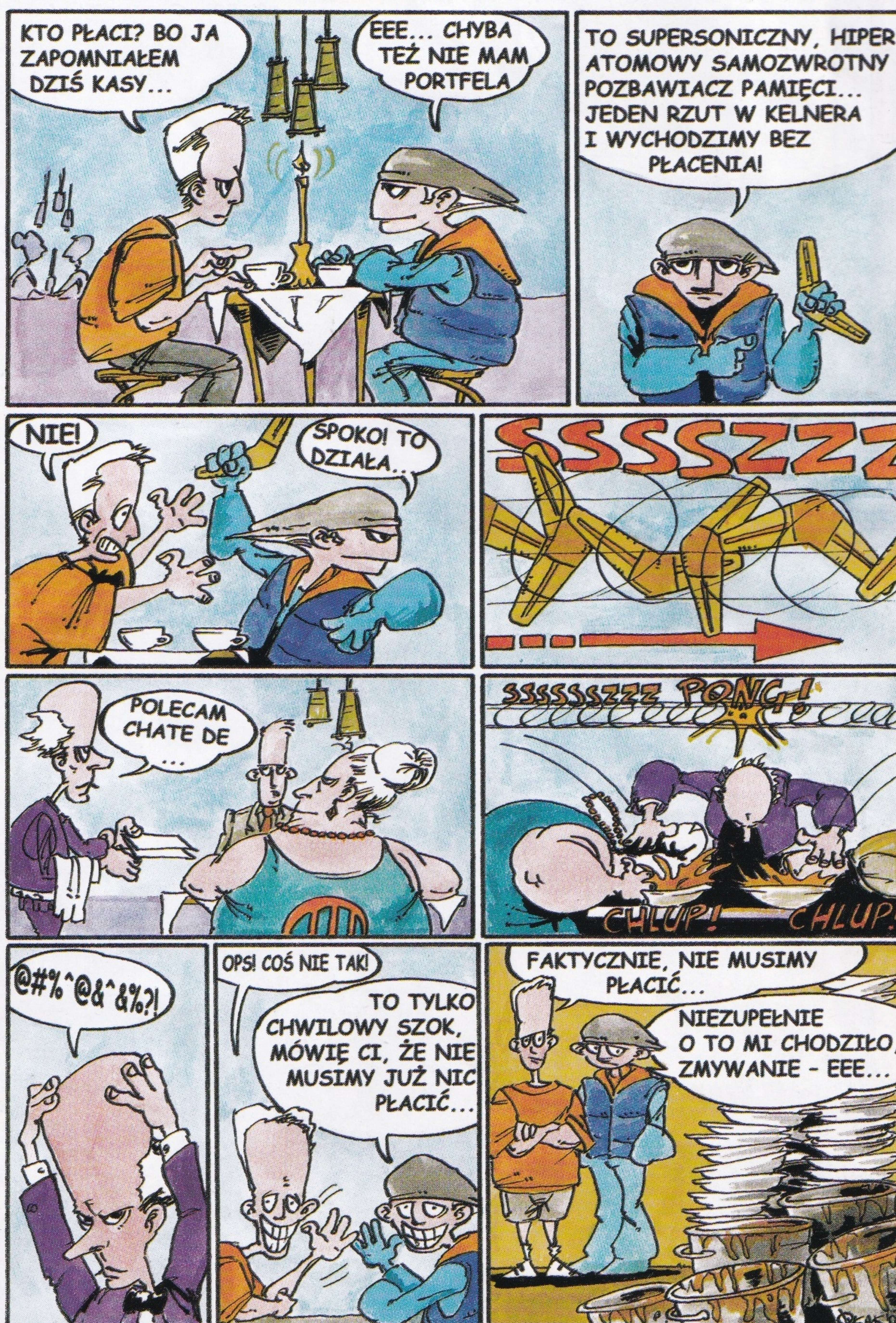
(...) Przygotowuję stronę o grach. Załatwcie mi miejsce na serwerze, program do obsługi Chat'a (mam demo), przyślijcie wszystkie materiały do gier jakie macie. Umieszczę wasze logo na stronie. A, zapomniałbym o nagrodach: dajcie mi dużo gier na nagrody...

To chyba zły adres, nie prowadzimy działalności charytatywnej. Poza tym, jeśli wszystko ci damy, to co ma znaczyć, że przygotowujesz stronę? Nie ma tak łatwo! CLICK! jest zły i CLICK! nie da nagród (ojoj... jak to miło być niedobrym...)

5. DAJCIE MI ZDJĘCIA REDAKCJI!

(...) Przyślijcie mi zdjęcia (z autografami) wszystkich członków redakcji CLICKA!. Zapłacę...

Cieszy nas popularność, ale kiepsko wychodzimy na zdjęciach. W wyniku poparzenia promieniowaniem z monitorów (to ciągłe granie) mamy sine twarze i wyłupiaste oczy, a naczelna nawet osiwiała. Poza tym moglibyście zacząć praktykować z naszymi fotkami obrzędy VooDoo... Autografy - ale my tylko umiemy pisać na klawiaturze!




CLICK!
SEPTERRA CORE
LEGACY OF THE CREATOR
(c)2000 TopWare